

Club Nintendo

Mega Man 3

Hook

Super Nintendo

NES Open Golf

Jaargang 4 - 1992

Uitgave 4

Hieronder vind je een lijst met cassettes die momenteel beschikbaar zijn voor je NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, GAME BOY™ & SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM® .

Club Nintendo®

Koop voor NES-systemen uitsluitend Nederlandse hardware en videospellen. Hardware en videospellen uit landen die geen PAL-tv-systeem hebben, werken namelijk vaak niet en kunnen de kwaliteit van het spel op ons Nederlandse televisiesysteem aanzienlijk aantasten. Importprodukten die niet door Nintendo zijn goedgekeurd, worden ook niet gegarandeerd in Nederland.

NES

Action Series

A Boy and His Blob
Air Wolf
The Adventures of Bayou Billy
Bad Dudes
Boulder Dash
Bugs Bunny Birthday Blow Out
Burai Fighter
Captain Skyhawk
Castlevania™
Double Dragon
Double Dragon II
Double Dragon III
The Flintstones
Godzilla
Gradius
Gremlins 2
Hook
Hunt for Red October
Isolated Warrior
Jackie Chan's Action Kung Fu
Kabuki - Quantum Fighter
Kung Fu™
Life Force
Little Nemo - The Dream Master
Low G Man
Operation Wolf
Probotector
Rescue
Robocop™
Road Fighter
Rollergames
Rush 'N Attack™
Silent Service
Snake Rattle N' Roll
Solar Jetman
Stealth ATF
Terminator II
Top Gun
Top Gun - The Second Mission
Totally Rad
Trojan

Brain Series

Adventures of Lolo 2
Dr. Mario
Kickle Cubicle
Tetris

Sport Series

Blades of Steel™
Days of Thunder
Double Dribble™
Four Players' Tennis
Goal
Golf
Fighting Golf
Hyper Soccer
Jack Nicklaus - Championship Golf
Ice Hockey
Lunar Pool
NES Open Golf Tournament
Nintendo World Cup
Power Blade
Punch-Out!!™
Rad Racer™
R.C. Pro Am™
Skate or Die
Ski or Die
Super Off Road
Super Spike V'Ball
Tennis
Track & Field II
Turbo Racing
World Wrestling™
WrestleMania Challenge
WWF WrestleMania

Light Gun Series

Duck Hunt™
Gumshoe
Hogan's Alley™
To the Earth™
Wild Gunman™

Adventure Series

Adventure Island II
Batman
Battle of Olympus
Bionic Commando™
Blaster Master
Blue Shadow
Captain Planet
Defender of the Crown
Duck Tales™
Faxanadu™
Fester's Quest
Goonies II™
IronSword
Legend of Zelda™
Maniac Mansion
Mega Man™
Mega Man 2™
Mega Man 3™
Metal Gear™
Metroid™
Mission Impossible
New Ghostbusters II
Rad Gravity
Rescue Rangers
Shadowgate
Shadow Warriors
Simon's Quest
The Simpsons
Snake's Revenge
Solstice
Star Wars
Super Mario Bros.™
Super Mario Bros. 2™
Super Mario Bros. 3™
Swords & Serpents
Teenage Mutant Hero Turtles
Teenage Mutant Hero Turtles II
Wizards & Warriors
Wrath of the Black Manta
Zelda II - The Adventure of Link

Arcade Series

Bubble Bobble™
Crack Out
Donkey Kong Classics™
Dragon's Lair
Gauntlet II
High Speed
New Zealand Story
Paperboy™
Pinbot™
Popeye™
Rainbow Islands

Programmable Series

Excitebike™

Verschijnt Binnenkort

Addams Family
Adventure in Magic Kingdom
Robocop 2
Wizards and Warriors 3

GAME BOY

Adventure Island
Alleyway™
The Amazing Spiderman
Balloon Kid™
Batman
Blades of Steel
Boulder Dash
Boxxle
Bubble Bobble
Bubble Ghost
Bugs Bunny™
Burai Fighter Deluxe
Burger Time Deluxe
Caesar's Palace
Castlevania
Chase HQ
Chessmaster
Choplifter II
Dynablaster
Double Dragon
Double Dragon II
Dr. Mario
Duck Tales™
F-1 Race
Football International
Fortified Zone
Gargoyle's Quest
Gauntlet II
Ghostbusters 2
Golf
Gremlins 2
Hook
Hunt for Red October
Hyper Lode Runner
Kid Icarus
King of the Zoo
Kwirk™
Kung Fu Master
Marble Madness
Mega Man World
Mercenary Force
Metroid II
Motocross Maniacs
Navy Seals
Nemesis
Nintendo World Cup
Othello
Pacman
Paperboy
Pinball - Revenge of the Gator
Q*Bert
Qix™
R-Type
Radar Mission
The Rescue of Princess Blobette
Robocop
Side Pocket
The Simpsons
Skate or Die
Sneaky Snakes
Snoopy's Magic Show
Solar Striker™
Solomon's Club
Super Mario Land™
Super RC Pro-Am
Teenage Mutant Hero Turtles
Tennis™
Terminator II
Trax
Wizards & Warriors
WWF Superstars

Verschijnt Binnenkort

Addams Family
Home Alone
Mickey Mouse™
Shadow Warrior
Teenage Mutant Hero Turtles II
Track Meet

SUPER NES

F-Zero
Super Tennis
Super R-Type
Super Soccer

Verschijnt Binnenkort

Addams Family
Castlevania IV
Final Fight
Lemmings
Paperboy 2
Rival Turf
Super Adventure Island
Teenage Mutant Hero Turtles IV
Top Gear
Sim City
Smash TV
Street Fighter 2
Super Ghouls N Ghosts
Super Probotector
UN Squadron
WWF
Zelda III - A Link to the Past



Postbus 564,
3430 AN,
Nieuwegein,
Nederland

Hotline:
03402 51045

Club Nintendo

Brief van Super Mario

Wat een nummer! Niet alleen hebben we een dubbele dosis Mega Man, maar ook een uitgebreid hoofdartikel over de Super NES waar je gegarandeerd van uit je dak gaat!

"Mega Man III" is veruit de meest opwindende versie in deze klassieke serie tot nu toe, met zelfs nog meer puzzels en supersterke vijanden die je uitdagen en met je willen vechten! Er komt een geheel nieuwe versie van Mega Man uit voor de Game Boy™, met oude vrienden en vijanden, waardoor liefhebbers van dit draagbare apparaatje nu ook van de spanning en de opwinding van onze robot-achtige superheld kunnen genieten. Geloof me maar, dit spel zal je zeker niet teleurstellen!

Het andere grote nieuws is dat wij een complete beschrijving van de Super NES brengen, met name over zijn capaciteiten. Er zijn twee pagina's gewijd aan de mogelijkheden van dit spelsysteem voor het ruimtevaarttijdperk, en nog eens twee aan de spelversie hiervoor van **"Super Mario World"** (ik heb er nog nooit zo goed uitgezien en Luigi mag er ook wezen!). Ook nemen we een kijkje in de toekomst en geven we je al informatie over nieuwe uitgaven!

Ondanks al deze nieuwtjes is het ons toch gelukt veel besprekingen over nieuwe NES- en Game Boy™-spellen op te nemen. **"Hook"** is nu voor beide systemen verkrijgbaar. Dit spel is even onweerstaanbaar en magisch als de film zelf, terwijl **"Terminator 2"**, ook een dubbele uitgave, het tempo en de sfeer van het bioscoopsucces eveneens weet te evenaren. Voor de sportliefhebbers is er nu **"NES Open Tournament Golf"**, zonder meer één van de beste golfspellen die ooit zijn gecreëerd - en dat heeft niets te maken met het feit dat ik er een hoofdrol in speel! Het is compleet, uitgebreid en vooral volledig verslavend, zelfs voor niet-golfers! Bovendien kunnen nu Wimbledon-liefhebbers geheel in stijl tennissen met **"Four Player Tennis"** voor de NES, terwijl degenen die liever het avontuur zoeken zullen genieten van de nieuwste Game Boy™-spellen als **"Metroid II"** en **"Kid Icarus"**! En dat is nog maar de helft van het verhaal!

Gewoonlijk nemen wij rond deze tijd een pauze, maar dit jaar maken wij daarop een uitzondering, want het volgende nummer zal nog heel wat werk vragen. We beloven, dat het een topper zal worden, ook al zou dat niet voor deze zomer gelden!

President: Super Mario, Redacteur: Mark Smith, Fotografie: Dennis Hemmings, Vormgeving: Catalyst Publishing, Nintendo Co., Ltd., Druk Catalyst Publishing Engeland, Redactie: Club Nintendo, Postbus 564, 3430 AN Nieuwegein, Nederland. Nintendolijn(NL) 03402-51045 (B) 02-478-9208



Inhoud

Kenmerkende Overzichten

Game Boy

Tips en Trucs

Spelershoek

Club Nintendo Nieuws Midden Pagina's

PLUS

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM® SPECIAAL ARTIKEL!

Operation Wolf

Basistraining

Als lid van het Operation Wolf team moet jij elke missie die je wordt toegewezen voltooien. Daarbij moet je voortdurend op je hoede zijn, want deze terroristen zijn wel heel erg fanatiek.

Tijdens het spel kun je zelf bepalen, welke methode je wenst te gebruiken. Je kunt het vizier van je wapen met de cursor besturen of je Zapper® pakken om je door acht levels vol actie heen te schieten.

Probeer altijd eerst de helikopters en de tanks uit te schakelen, want die veroorzaken meer schade dan gewone infanteristen. Om de voorwerpen die op het scherm verschijnen mee te nemen, moet je er gewoon op schieten. Je wordt dan beloond met meer munitie en levensenergie.

Briefing voor de missie

Diep in het Zuid-Amerikaanse oerwoud dreigen grote moeilijkheden. Als het Operation Wolf team daarop afgaat, is een confrontatie onvermijdelijk...

Enkele dagen geleden heeft een aantal terroristen de Amerikaanse ambassade bestormd. Nu houden zij een aantal medewerkers in gijzeling in de opmerkelijke hitte van een ver oerwoud. In verband hiermee heeft de Amerikaanse regering haar beste strijdkrachten er opuit gestuurd om het zenuwcentrum van de terroristen te vinden, hun landgenoten te bevrijden en de terroristen uit te schakelen.



Camouflageverf, wapens en moed

Communicatiecentrum

Tijdens je eerste missie moet je het hoofdkwartier van de terroristen zien binnen te dringen om hun communicatietoren te vernietigen. Hierdoor kunnen ze geen versterkingen meer oproepen en worden ze van de buitenwereld afgesloten.

Oerwoud

Nu moet je je moeizaam door het diepe bodemgewas van het oerwoud heenwerken, waarbij achter elk bosje gevaar loert! Als dat gelukt is, krijg je belangrijke informatie over de plaats van het gevangenenkamp.

Dorp

Tijd om je mannen even rust te gunnen, en waar kan dat beter dan in de hutjes van het dorp? Maar voordat je je kunt ontspannen, moet je dit gebied vrijmaken van vijanden.

Munitiedepot

Na je welverdiende rust moet je weer aan de slag. Je moet het munitiedepot met geweld innemen, waarbij je zeer vastberaden tegenstanders moet uitschakelen. Als dat allemaal lukt, kun je je arsenaal vergroten ter voorbereiding op de laatste paar levels.

Het zal een zware klus worden, maar misschien is dat precies waar jij je prettig bij voelt en waarom juist jij voor deze missie bent gekozen. De president wacht op je om je te kunnen bedanken... als je slaagt.

Communicatiecentrum

Oerwoud

Dorp



Munitiedepot

CRACKOUT



Uitbraak op Selim!

De futuristische planeet Selim is in groot gevaar! Buitenaardse wezens, die de rijkdommen van deze welvarende wereld willen veroveren, hebben de hoofdcomputer aangevallen. Deze is hierdoor gestoord geraakt en dreigt zichzelf nu te vernietigen! Het programma dat dit proces in gang zet kan alleen maar worden uitgeschakeld door een bepaald paswoord in te voeren, dat heel diep in de gegevensbanken van de computer verborgen zit. Jij wordt nu in een zeer geavanceerd voertuig, de "Red Fighter" (Rode Strijder) door de Planeetpatrouille erop uit gestuurd om die vitale code te vinden. Het voortbestaan van een hele planeet hangt af van jouw succes...

Crackout ontcijferen

Crackout is gebaseerd op de principes van spellen als Alleyway, hoewel het nog een stapje verder gaat. Het bevat nieuwe aspecten die je niet zelden zullen verbijsteren maar die ook een extra uitdaging vormen! In elk van de veertig levels moeten alle blokken worden opgeruimd of alle buitenaardse wezens worden uitgeschakeld, en soms zelfs beiden. De doelen moeten worden geraakt door met je Red Fighter, die zich onderaan het scherm bevindt, de baan van een voortdurend bewegende superbal te bepalen. Als je bepaalde ruimtewezens raakt die over het scherm rondzwermen, komt er een bonusvoorwerp naar beneden vallen, hetzij in de vorm van extra superballen en raketten, hetzij in de vorm van tijdstoppers en extra levens.

Nog een unieke toevoeging is de Konami-man. Tijdens het spel verschijnt deze met een zekere regelmaat. Als hij jouw voertuig raakt, word je naar het volgende level "gewarped"! Maar in elke zone verschijnt hij slechts één keer. Gebruik hem dus uitsluitend in een uitzonderlijk moeilijk level.

De zones

In totaal zijn er vier zones, elk met tien levels. Kijk goed uit naar de letters die tezamen het paswoord vormen, want hiervan moet de volgorde worden veranderd om aan het einde van het spel een woord te kunnen maken.

Zone 1 - The Cubic Zone

Omgeven door veelkleurige kubussen moet je je door de vrij eenvoudige eerste levels zien heen te werken naar de volgende levels die door buitenaardse wezens worden beheerst. Probeer de Konami-man pas in een later level te gebruiken - het moet je in de eerste levels lukken je score en je voorraad superballen op te voeren.

Zone 2 - The Mirror Zone

In de Spiegelzone kom je onverwoestbare en sterkere blokken tegen, evenals een aantal nieuwe, moeilijk te vinden buitenaardse wezens. Laat de superbal tegen de muren afketsen of zich door nauwe openingen persen.

Zone 3 - The Tube Zone

Nieuwe vallen, zoals onverwoestbare blokken die zich terugtrekken, maken het je in deze zone vol buizen wel heel erg moeilijk. Hier heb je vooral veel aan de krachtbal, waarmee veel van deze blokken met één klap worden weggevaagd!

Zone 4 - The Final Zone

Zoals te verwachten was, vind je de lastigste en meest uitdagende combinaties van blokken in de laatste zone. Er verschijnen weliswaar enkele ruimtewezens, maar je moet er heel wat voor doen om die met je "superball" te kunnen bereiken!



Grijp de bonussen!



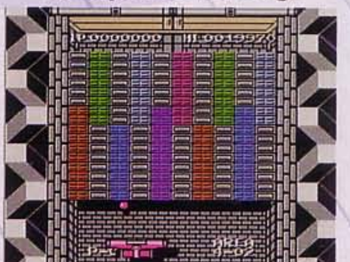
Gebruik de raketten om deze goed beschermde blokken op te blazen.



In gebroken glas-kamers kunnen letters verschijnen.



Om langs het middelste blok te komen, heb je een scherpe hoek nodig.

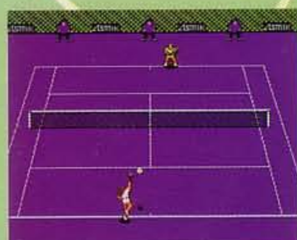


De laatste zone is inderdaad een grote finale!

FOUR PLAYERS' TENNIS

Match point

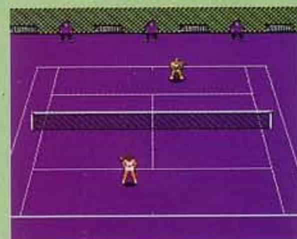
Terwijl je je voorbereidt op je service, is het doodstil op het centre court. Je staat op het punt een fantastische wedstrijd te winnen. Je hebt zojuist een achterstand van twee sets weten weg te werken, je hebt je volledig op je taak geconcentreerd en nu ben je nog maar één punt van de overwinning verwijderd.



Een kampioenschap winnen



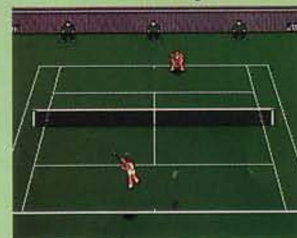
De bal slaan



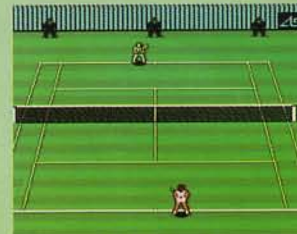
Asmik Open



Franse Open



Amerikaanse Open



Wimbledon

Je serveert de bal diep in het servicevak van je tegenstander... De return gaat schuin over de baan maar blijft lang genoeg in de lucht hangen om hem langs je aanstormende opponent te smashen... En het publiek barst in luid gejuich uit! Dat is het dan - het is je gelukt... Jij bent nu kampioen! "Four Player Tennis" verrijkt de NES met een aantal ongelooflijke acties. Het is werkelijk een fantastisch simulatiespel waar iedere sportliefhebber die van een uitdaging houdt naar uitkijkt.

Oefening baart kunst

Net als bij alle andere sporten, kom je alleen maar vooruit door veel te oefenen. En naarmate je de fijne kneepjes van "Four Player Tennis" beter leert beheersen, krijg je ook alle verschillende aspecten van dit spel onder de knie. Elke keer als je een wedstrijd wint, verdien je bonuspunten waardoor je op wel acht verschillende punten sterker wordt.

Elke speler heeft een aantal basis-tennisvaardigheden. Wie echter op het hoogste niveau wil meedoen, moet die verder ontwikkelen om meer kans te maken op een overwinning in een Grand Slam toernooi! Ook kun je bij dit spel allerlei verschillende slagen afgeven, zoals backhands, forehands en smashes met verschillende niveaus van beheersing en effect. Leer de meest effectieve slagen kennen door veel te experimenteren!

In het circuit

Nu je bij de elite van het wereld-tenniscircuit behoort, kun je aan enkele van de beroemdste toernooien meedoen.

Asmik Open

Dit nieuwe toernooi is het eerste waaraan je meedoet. Het baanoppervlak is nogal uniek, maar laat je daardoor niet afschrikken.

Franse Open

De Franse Open Kampioenschappen worden op een kleibaan met een aantal merkwaardige eigenschappen gespeeld. Veel spelers vinden het nogal moeilijk hierop hun volledige scala van slagen te benutten. Je moet er gewoon je techniek op aanpassen.

Amerikaanse Open

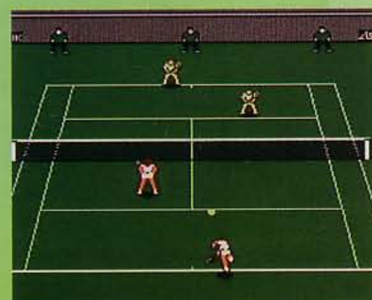
Flushing Meadows is misschien wel één van de meest intimiderende sportstadions ter wereld. Maar als je het publiek mee hebt en verder ook alles meezit, zul je hier vast veel plezier hebben.

Wimbledon

De droom van elke tennisser! Wimbledon, met z'n rijke historie, heeft in de loop der jaren heel wat gedenkwaardige confrontaties meegemaakt. Het heeft als enige in het circuit grasbanen. Daarom moet je hier zeer behendig slaan, want de bal is er trager dan op andere oppervlakken.

De kleedkamer

In "Four Player Tennis" kun je niet alleen aan een aantal fantastische toernooien meedoen, maar is het ook mogelijk een aantal sets tegen een vriend of vriendin te spelen of aan een dubbelspel mee te doen. Met de NES Four ScoreTM kunnen maximaal vier spelers tegelijk meespelen. Tijdens de dubbels wordt je reactievermogen fors op de proef gesteld en leren jij en je partner de fijnere kneepjes van het teamwerk!



Dubbels

The Adventure Island Part II Two

Van eiland naar eiland met Master Higgins

Als je van opwinding en avontuur houdt, boek dan een reis naar "Adventure Island II", waar de zon altijd schijnt en je gegarandeerd lekker bruin wordt! Dit is echter geen gewone georganiseerde reis! Tussen de palmbomen en de stranden van dit paradijselijke eilandenrijk leven dinosaurussen, zeemonsters en andere agressieve wezens die niet erg op toeristen gesteld zijn!

Master Higgins, de held van dit avontuur, is echter evenmin zomaar een toerist. Hij is hier om prinses Tina uit de klauwen van de gemene medicijnman te redden. Daartoe moet hij zich over elk van de acht eilanden - met op elk daarvan talloze levels - heenvechten en zich allerlei enge wezens van het lijf zien te houden voordat hij de slotconfrontatie kan aangaan. Hij mag dan wel niet zo jong zijn, maar Master Higgins heeft genoeg moed om verder te kunnen gaan.

Overlevingsgids voor het Woestijneiland

Al in het eerste level moet Master Higgins heel wat problemen overwinnen om daar veilig doorheen te komen. Dit is in principe een platform-spel, waarbij je Master Higgins door de vele levels moet leiden, allerlei vijanden moet zien te ontwijken, door gevaarlijke terreinen moet trekken en voortdurend moet uitkijken naar de eieren die verschillende bonussen en voorwerpen bevatten.

Vriendelijke dinosaurussen - Er zijn vier dinosaurussoorten, die toestaan dat je op hun rug meerijdt. Zo is er een met z'n staart zwiepende Blauwe Camptosaurus, de vuurspuwende Rode Camptosaurus, de op zee rondzwervende Elasmosaurus en tenslotte de gevleugelde Pteranodon.

Stenen bijl - Gooi hiermee naar vijanden om ze uit te schakelen!

Skateboard - Hiermee kom je sneller vooruit, hoewel de besturingsmogelijkheden beperkt zijn.

Andere bonussen - Kijk goed uit naar de energie-herstellende melk, de bonusbloemen en het onoverwinnelijke honingmeisje. En eet niet van de eiplant!

De Eilanden

In totaal moeten er acht worden veroverd - hier is vast een voorproefje van de eersten.

Fern Island- Het avontuur begint tegen een pittoreske achtergrond van palmbomen. Je hoeft het hier alleen maar tegen slakken, slangen en vogels op te nemen. Zorg ervoor, dat je de bijl en het skateboard te pakken krijgt!

Lake Island - Om op Lake Island door bepaalde levels heen te komen, moet je af en toe te water gaan. Pas op voor goed verborgen scherpe punten.

Desert Island - Menig avontuur is slecht afgelopen in de onverdraaglijke hitte van Desert Island. Zelfs de kokosnoten die uit de bomen komen vallen zijn dodelijk.







Als je de grot bent ingegaan, kijk dan uit voor de rollende rotsen.



Pas op voor wolven die je in de bossen achtervolgen!



Ga met de Pteranodan de lucht in.



De dag waarop Peter Pan volwassen werd...

Sinds Peter Pan de eeuwig jonge wereld van Neverland heeft verlaten, is het hier nooit meer hetzelfde geworden. Maar Kapitein Haak kan nog steeds de moeilijkheden niet vergeten die onze held hem in zijn vaderland heeft bezorgd. Helaas is Peter echter groot geworden. Hij kan zich zelfs die zorgeloze tijd in Neverland helemaal niet meer herinneren... Sterker nog, hij kan ook niet meer vliegen! Maar ondanks zijn twijfels kan hij beter maar weer opnieuw gaan geloven. Want het gaat nu niet meer alleen om zijn kinderen, maar om heel Neverland!

De sterren...





Peter Pan - Jij speelt de rol van Peter Pan die op zoek is naar zijn gevangen genomen kinderen. Die bevinden zich nu in de klauwen van die afschuwelijke Kapitein Haak. Peter kan zelfs nog niet vliegen, maar hij is een geboren held die onvervaard door de verschillende levens rondspringt en die zichzelf soms weet te verrassen, zij het met een beetje hulp van Tinkerbell. Peter kan behoorlijk goed met een zwaard overweg en als hij in het nauw wordt gedreven, kan hij zelfs de sterksten aan.

Tinkerbell - Ja, ze zeggen dat alle goede dingen in kleine pakjes komen en niets is kleiner dan deze schattige fee. Tink bezit bepaalde magische krachten waarmee Peter zich uit benarde situaties kan redden. Maar tijdens je avonturen onderzee kan zij je niet te hulp komen, want zij niet graag haar vleugeltjes nat.

Rufio - Sinds Peter Pan Neverland heeft verlaten, is Rufio de leider van de verloren jongens geworden - een zeer goede leider zelfs. Maar nu Peter Pan weer terug is, ziet het ernaar uit dat Rufio zijn leiderschap kwijtraakt. Echter, niet voordat Peter heeft bewezen dat hij is wie hij beweert te zijn door Rufio in een zwaardgevecht te verslaan.

Kapitein Haak - In elk goed verhaal komt een slechterik voor... zoals Kapitein Haak! Zelfs nu hij Peters kinderen in handen heeft, is hij nog niet gelukkig. Hij wil Peter vernietigen, evenals al diens vrienden in Neverland. Alle piraten zijn Kapitein Haak trouw en jij moet langs ze zien te komen voordat je het tegen Haak zelf kan opnemen.

Vingerhoedjes en andere voorwerpen

Gedurende het hele spel kom je voorwerpen tegen die je moet zien te verzamelen. Sommigen zijn belangrijker dan anderen, maar je kunt ze het beste allemaal meenemen.

KIP/CAKE/APPEL - Deze smakelijke snacks herstellen Peters energie.

KNIKKER - Hiermee kun je over sterrenbruggen komen.

VINGERHOEDJE - Wil je ervoor zorgen dat Tink met je meegaat, dan moet je eerst het vingerhoedje te pakken zien te krijgen.

METAALDETECTOR - Met de metaaldetector kun je in bepaalde levels naar verborgen schatten zoeken.

AAMBEELD - Neem tijdens de levels waarin je zwemt het aambeeld mee. Dat zal je goed van pas komen tijdens je reis naar de bodem van de zee.

OESTER - Om de onderwater-levels te kunnen uitspelen, moet je de parels uit de oesterschelpen meenemen.

SCHATKIST - Neem de schatkist mee om 50 of 100 punten te verdienen.



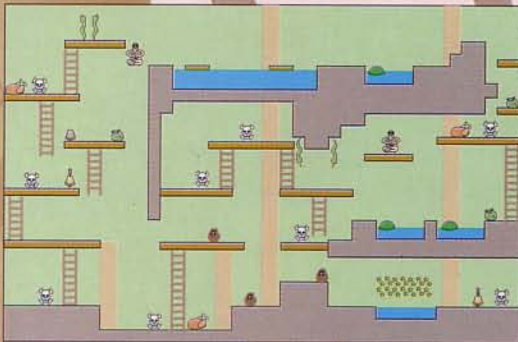
Door Neverland heenkomen

Je bent nu klaar voor je lange en moeizame reis door de vele uitdagingen van Neverland. In elk level moet je heel goed zoeken en alle voorwerpen die je aantreft meenemen. Het hele spel is een niet aflatende ontdekkingsreis vol listige figuren en gevaarlijke terreinen.

Met man en macht

Het vereist vaardigheid en beoordelingsvermogen om een goede koers door Neverland uit te zetten. Bovendien zul je alle hulp nodig hebben die je maar kunt krijgen. En omdat wij van Club Nintendo zo vriendelijk en behulpzaam zijn, hebben wij twee van de beginlevels voor je in kaart gebracht om je te helpen goed van start te gaan...





Het Piratenbos

Piraten... overal zitten piraten... en je enige vriendin is Tink! Het Piratenbos is een gevaarlijk begin van het spel, vol ijzervreters van piraten en andere onvriendelijke figuren. Onderzoek alle gebieden, verzamel alle voorwerpen en ontdek de uitgang.



De Spookmijn

Laat je niet afschrikken door de spookachtige verschijningen die hier rondspringen en gekke geluiden maken! Verzamel zoveel eten als je kunt en geef dat aan Thudbutt, want die helpt je dan! Vind de metaaldetector waarmee je de kisten vol verborgen schatten kunt ontdekken...



SLEUTEL
- **Rollenden Rotsen**
- **Thudbutt**
- **Piraten**
- **Guru**
- **Spookachtige Piraten**
- **Vuurspuwende Draken**
- **Spook Zeeman**
- **Gorilla's**
- **Gevaarlijke spinnen**
- **Turtles**
- **Sterren**
- **Metaal Detector**
- **Vingerhoedje**
- **Bel**
- **Kip**
- **Appel**
- **Cake**



Maar het is nog vroeg dag en je hebt nog een heel eind te gaan voordat je die confrontatie met Kapitein Haak aangaat. Voordat het echter zover is, doe je nog heel wat nieuwe ervaringen op die alles van je zullen vragen.

Vliegen

Af en toe moet je de lucht in om je reis te kunnen voortzetten. Het is alweer enige tijd geleden dat Peter gevlogen heeft. Om hem te helpen, hebben de verloren jongens dan ook knikkers de lucht in gestuurd. Verzamel deze terwijl je door de hemel glijdt, want dan komt alles wel goed. Maar kijk ook goed uit naar staven dynamiet en naar donderwolken, want anders kan je vlucht wel eens tot een abrupt einde komen!





Het gevecht met Rufio

Je vaardigheid met het zwaard wordt behoorlijk op de proef gesteld in deze strijd van man tegen man tegen Rufio. Beweeg je snel en behendig als je je zwaard gebruikt om zijn jasje aan flarden te snijden voordat hij hetzelfde bij jou doet!



De rest van de test

Er zijn nog heel veel andere levels in het spel waarin je verder moet springen en klimmen om door moeilijke terreinen te komen. Neem een duik in de Zeewereld een kijk goed uit waar je loopt in de gladde, bevroren woestenij van de Sneeuwtoppen. Vanaf de Piratentombe tot het hol van Haak kun je geen moment uitrusten als je Neverland van Haak en zijn slechte manieren wilt verlossen!





Heb je je ooit wel eens afgevraagd, wat Mario en Luigi zoal op hun schaarse vrije dagen uitvoeren? Heb je wel eens nagedacht over de vraag, hoe ze hun vrije tijd doorkomen? Nou, dan is het misschien een hele verrassing te vernemen dat zij, als 't ook maar even kan, hun clubs pakken en zich naar het Nintendo Clubhuis begeven voor een snel rondje golf. Jawel, onze Super Mario Bros vinden niets leuker dan een spelletje golf, en nu kun je met ze mee...

NES OPEN TOURNAMENT GOLF™

In het clubhuis

"NES Open Golf Tournament" is een paradijs voor golfers, met een vrijwel oneindig aantal verschillende mogelijkheden en fantastisch uitdagende banen. Bovendien slaat het je statistische gegevens op, telt het je prijzengeld op, kun je ermee oefenen op holes naar eigen keuze en houdt het al je fantastische holes bij, zoals "holes in one", "albatrossen" en "eagles". Zeg maar gerust, dat dit spel zo compleet en zo realistisch is als een goed golfspel maar kan zijn.

Zin in zomaar een rondje tegen een vriend of vriendin? Of ben je zo op winnen gebrand, dat je liever de strijd over 18 tot 36 holes aangaat op één van de drie banen in een "stroke play" of een "match play"? Of misschien houd je van een gokje en speel je liever op snelle winst. In dat geval kun je het beste op één hole wedden. Maar het meeste geld is te verdienen door een eerste plaats te bereiken in een toernooi over 36 holes. Wie weet, verdien je dan wel als eerste een miljoen!

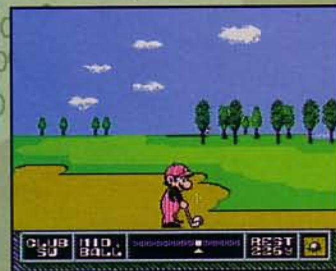




De wereld rond in 54 holes

Je kunt uit drie verschillende banen kiezen, elk met hun eigen gevaren en problemen. Laten we ze eens gaan bekijken...





De Engelse baan - 7049 yards. Par 72.

Ze zeggen dat laarzen worden aanbevolen als je op een Engelse baan aan de slag gaat. Er zijn hier talloze watertjes en een behoorlijk aantal bunkers, de nachtmerrie van elke golfer! Ook kom je er in het gematigde Engelse klimaat wel achter, dat de windsnelheid hier soms wat hoger is dan op de twee overige banen.



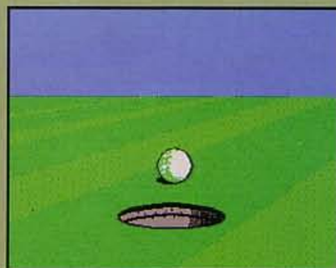


De Amerikaanse baan - 7102 yards. Par 72

De Amerikaanse baan is vermoedelijk geschikter voor een beginneling, omdat hij wat meer recht-toe-recht-aan is dan de anderen. Desondanks is hij zeker niet gemakkelijk. Er moeten nogal wat verre holes op worden genomen, en met z'n 642 yards heeft hij de verste hole van het hele circuit.



De Japanse baan - 7037 yards. Par 72





De Japanse baan bevat nogal wat zandvlakten, waardoor hij wat op een strand lijkt en je je uiterste best moet doen om je score zo laag mogelijk te houden. Ook ligt er een behoorlijk aantal meertjes waarin je bal kan verdwijnen. Daardoor moet deze baan bepaald niet luchthartig worden genomen!

Laten we daar nog eens naar kijken



Net als bij andere sporten is het erg leuk, als je beste prestaties worden bijgehouden. In het "NES Open Golf Tournament" worden al je beste holes vastgelegd, zodat je ze telkens weer kunt oproepen om indruk te maken op je vrienden en je zelfvertrouwen op te vijzelen! Als je tijdens het spel kans maakt op de beker, verschijnt op het scherm een close-up van je bal die de hole in rolt... of er vlak langs!

Als je in de problemen komt, kun je controleren hoe je bal ligt. Zo krijg je een goede aanwijzing over de keuze van je club. Het spel heeft zoveel te bieden, dat je nog net niet de wind door je haren voelt strijken - hoewel je altijd nog een ventilator kunt aanschaffen!

Geld op de bank



In de golfsport zijn behoorlijke prijzen te winnen en dit spel, met z'n grote prijzenpotten, vormt daarop geen uitzondering. Behalve het prijzengeld dat je kunt winnen tijdens een toernooi of door hole voor hole weddenschappen af te sluiten, zijn er ook aantrekkelijke bonussen te verdienen. Op elke baan wordt een hole geselecteerd voor de verste-drive- en een dichtst-bij-de-pin-wedstrijd. Als je daarin eerste wordt, word je tot winnaar uitgeroepen en mag je één van de drie vlaggen uitkiezen. Maar welke daarvan heeft de hoofdprijs?!

Als je genoeg geld hebt, breng dan een bezoek aan Guy de Gorilla, die het geld voor je op de bank zet en je een idee geeft hoe rijk je aan het worden bent!

Stap op de tee af

Nu gaat het beginnen: we gaan naar de Engelse baan om de eerste paar holes te spelen en je een aantal tips te geven om van slag te kunnen gaan.



1

Hole 1: Par 4; 418 yards

Dit eerste hole is een behoorlijk lange "par four", waarvoor een zeer krachtige en nauwkeurige slag vanaf de tee vereist is. Sla je eerste slag van rechts naar links - idealiter wil je natuurlijk, dat je bal komt stil te liggen op de fairway, vlak voorbij de bunker middenin, waardoor je een redelijk rechte tweede slag kunt slaan. Met een behoorlijk nauwkeurige tweede slag maak je zelfs kans op een birdie.



2

Hole 2: Par 4: 393 yards

Ach, wat vervelend nou! Deze hole kan zelfs op twee manieren worden benaderd. Met een krachtige slag naar links kun je dat stukje fairway halen, waardoor je dichtbij je doel uitkomt. Maar je kunt ook naar de rechter fairway slaan, hoewel je dan wel goed aan de linkerkant moet blijven en de bomen je nogal wat problemen zullen opleveren.

Wat je ook besluit, sla niet over de green heen, want daarachter loert een nogal forse bunker.



3

Hole 3: Par 5: 550 yards

Voor een Par 5 is dit een nogal korte hole en het biedt je dan ook een goede mogelijkheid één of twee slagen in te halen! Eerst moet je voorbij de bomen recht voor de tee zien te komen. Geef een harde tee-slag even naar links. Als je voorbij de bomen komt en de fairway haalt, krijg je een vrij recht-toe-recht-aan-slag te nemen en kun je daarmee een birdie of nog beter scoren!



T2 TERMINATOR 2 JUDGMENT DAY

Hij zij al dat-ie terug zou komen, en inderdaad... voordat je ook maar Cyberdyne Systems Terminator kunt zeggen, is dat vriendelijke en futuristische model terug als ster in deze variant op de speelfilm! De film was de duurste aller tijden.
Hij werd in alle bioscopen overal ter wereld een topsucces en het ziet ernaar uit, dat dat met dit videospel ook het geval zal zijn! Jij moet de jonge John Connor van zijn vijanden in de toekomst redden. Hoewel de wereld dat nog niet weet, hangt het lot ervan inderdaad van jou af... Dit is de Dag des Oordeels.

Hasta La Vista... Baby!

T800 moet John Connor koste wat het kost beschermen. Dat houdt in, dat hij in nogal wat vechtpartijen verzeild raakt met een aantal boeven die hij onderweg tegenkomt. Gelukkig kan hij behoorlijk tegen een stootje en weet hij niet eens, wat angst is. Een paar stervelingen meer of minder maken dus niet eens zoveel uit. Toch krijgt hij het nog behoorlijk moeilijk als hij het tegen de zeer hardnekkige en slimme T1000 moet opnemen. Dat wordt een episch gevecht...

Fit voor de strijd

De T800 is behoorlijk handig en in het eerste level komt hij in een maniakale knokpartij terecht. Kerels met ijzeren staven en stalen spieren vliegen hem aan. Heeft hij deze gemene tegenstanders eenmaal verslagen, dan moet hij het tegen een wel zeer fors uit de kluiten gewassen vijand opnemen.
Beslist de moeite waard!





Word niet door motorfietsen platgereden

Deze knapen zijn behoorlijk snel op hun voeten

Reken eerst met deze motorrijders af

Is dit wel eerlijk? Je wordt hier door tien kerels besprongen Probeer weg te bukken en ze een vuistslag te verkopen

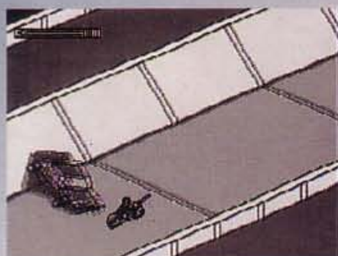
Ga naar het truckers-restaurant

Geen tijd om het menu te bekijken!

Kijk uit... achter de bar!

Deze kerel is indrukwekkend, meer niet onverslaanbaar. Spring over zijn hoofd heen en raak hem van achteren.





De plicht roept

Level één is niet meer dan een voorproefje van wat onze held te wachten staat. Direct daarop volgen er nog tal van andere fantastische levels, geheel in lijn met het filmverhaal. Rijd op je pas verworven motorfiets door de waterafvoer en gebruik je wapens om je door de hekken heen te schieten. O ja - tussen twee haakjes - de T1000 komt op je af in een vrachtwagen! Bevrijd Sarah Connor uit het extreem zwaar bewaakte gesticht, waar de T1000 opnieuw opduikt. Ga daarna meteen door naar het hoofdkwartier van Cyberdyne Systems om dat in puin te slaan.

Waar je ook gaat, je wordt voortdurend achtervolgd door de T1000 en uiteindelijk... kom je elkaar tegen!



The Flintstones®

The Rescue of Dino & Hoppy

Yabba Dabba Doo!

Maak kennis met De Flintstones!



Fred - Ondanks zijn bouw is Fred toch nog een behoorlijk lenig mannetje die zich ook aan de randen van platforms kan vasthouden en zich daar zelfs aan kan optrekken. Ook kan hij verschillende wapens gebruiken, zoals stenen bijlen, werpslingers en knuppels om met allerlei prehistorische plagen af te rekenen.



Wilma-Freds beklagenswaardige vrouw. Als je aardig tegen haar praat, gaat ze misschien met je mee!



Barney en Betty - Freds buren staan klaar met wat vriendelijke raad.

Hier zijn de Flintstones! De wildheid van het stenen tijdperk komt hier in contact met de idioterie van het ruimtevaarttijdperk. Deze combinatie resulteert in een spel vol met de komische situaties die strips zo populair hebben gemaakt! In deze NES-versie ben jij de heethoofdige Fred Flintsone die door Bedrock en naburige dorpjes moet worden geleid, maar ook de 30ste eeuw in, om te proberen Dino en Happy, zijn lievelingsdieren uit de klauwen van een gestoorde futuristische geleerde te redden!



De prehistorische provincie

Er wachten Fred zeven angstaanjagende levels, stuk voor stuk vol hongerige monsters, misdadigers uit het stenen tijdperk, gevaarlijke gebieden en overmaatse bewakers! Steeds als Fred een level heeft afgewerkt, repareert zijn futuristische vriend Gazoo een deel van een tijdmachine. Als die klaar is, kunnen de Flintstones naar de 30ste eeuw voor het laatste gevecht!

Bedrock

In het nogal slaperige stadje Bedrock wonen ook pterodactylussen en vuurspuwende zeemonsters. Pas op als je de fossiele brug overgaat!

Reefrock

Werkelijke een keiharde buurt en nog vijandig bovendien! Pas op als je door de prehistorische riolen springt!

Ice City (IJsstad)

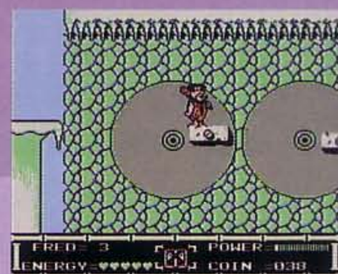
Fred is hier bepaald niet blij met het ijskoude klimaat, waarin hij tal van geniepige vallen moet zien te overwinnen om het einde te halen!



Hou je goed vast!



Pas op voor die gluiperige criminelen!



Spring niet in de buurt van de scherpe punten!

Voorbij Bedrock

Na Ice City volgen er nog meer levels, waaronder een oerwoud dat vergeven is van de monsters, grotten vol lava en gevaarlijke zeeën. Elk daarvan vormt een ware uitdaging en is erg leuk, mede dankzij de vele extra's die het geheel nog onderhoudender en spannender maken! Als je stopt voor een strijd van één tegen één op een plaatsje, kun je een bonusvermogen winnen, zoals 'Springen', 'Duiken'. Deze vermogens zijn stuk voor stuk van vitaal belang om te slagen!



Raak de dinosaurus om een bonusleven te verdienen.

HIGH SPEED®



Flipperen Met Hoge Snelheid!

"Pinbot" heeft bewezen, dat flipperen zich uitstekend leent voor videospellen, door z'n razendsnelle actie en de boeiende spelsituaties. "High Speed" is het tweede spel in deze serie waarmee de meest populaire flipperkasten op het videoscherm worden gebracht. Sterker nog, het is zelfs nog beter dan z'n voorganger! Het combineert de spanning van het oorspronkelijke spel met de geavanceerde mogelijkheden van je Nintendo Entertainment System™!







De High Speed Flipperkast

De "High Speed" flipperkast zit vol bumpers en gevaarlijke situaties. Het is heel wat lastiger dan op het eerste gezicht lijkt en je kunt er ook talloze bonussen mee verdienen...

De lichten nemen

Zet alle drie de lichten op groen, vervolgens op oranje en tenslotte op rood voor je tegen de oprit oprijdt om met de politie-achtervolging te beginnen. Laat de bal opnieuw de glooiing rondschieten om samen aan het spel met drie ballen te kunnen meedoen!

Waanzin op de snelweg

Scheur langs de snelwegen van Santa Monica of Bay Shore om heel veel punten te scoren!

Gevaren en bumpers

Via allerlei glooiïngen schiet je bal de tafel rond, waarbij hij van bumpers afstuit, wat je veel punten oplevert. Als je bepaalde doelen in een bepaalde volgorde raakt, zal dat je geen windeieren leggen!

Flippers

Hoewel het beeld over het scherm scrolt, kun je te allen tijde de flippers in het oog houden.

De Monsters Van Het Videospel

Zelfs ruimtewezens komen hier om de hoek kijken, waarbij zij dreigen je bal mee te nemen, om hem nooit meer terug te brengen! Anderen proberen je flippers op te lossen. Als er dus een op je scherm verschijnt, mik dan góed op hem met je bal! Als het ruimtewezen onverwacht de bal meeneemt, schud dan snel met de tafel via de knoppen van de controller, maar pas daarbij wel op, dat de machine niet op tilt slaat!





Bonussen

Twee soorten symbolen leiden naar bonuslevels. Verzamel drie helikopters om aan een race met gillende banden te kunnen meedoen of grijp drie "SAVES" om aan het wat gematigder PACHINKO-spel mee te doen. Maak deze bonussen af om heel veel punten te verdienen en grijp je kans om een aantal extra's te pakken te krijgen, zoals een beloning of een extra spel.



11
Christopher
Rolfe

Favoriete spellen: Super Mario Land, Paperboy, Balloon Kid
Hoogste scores: Heeft Super Mario Land in drie dagen uitgespeeld, Double Dragon in twee dagen.
Hobby's: Met de NES spelen, voetballen en tennissen.
Ambities: Een draagbare spelcomputer ontwikkelen die even goed is als de Game Boy™!

Jose Maria Crespi
de los Reyes

Favoriete spellen: Kung Fu Master, Super Mario Land, Castlevania
Hoogste scores: Heeft Kung Fu Master uitgespeeld.
Hobby's: Met de Game Boy™ spelen, voetballen.
Ambities: Alle Game Boy™ -spellen bezitten.

4
Jesse Lee
Pastora

Favoriete spellen: Rescue Rangers
Hoogste scores: Heeft Rescue Rangers in één week uitgespeeld.
Hobby's: Met de NES spelen, vechten en chocola eten!
Ambities: Naar Marioland gaan.

24
Marie Pierre
Borez

Favoriete spellen: Alle Super Mario spellen, Duck Tales™
Hoogste scores: Ik heb SMB. in een half uur uitgespeeld en Duck Tales™ in twee dagen.
Hobby's: Mijn dochter van vier maanden en diepzeeduiken.
Ambities: Alle NES-spellen uitspelen en in de Rode Zee duiken.

13
Axel
Siegenthaler

Favoriete spellen: SMB. 3, Bayou Billy and Mission Impossible
Hoogste scores: Heeft Duck Tales™ in twee dagen en Gremlins 2 in vijf dagen uitgespeeld.
Hobby's: Met de NES spelen en basketballen.
Ambities: SMB. 3 en Mission Impossible uitspelen.

11
Bernhard
Stummer

Hoogste scores: Heeft SMB. 1 en 2 uitgespeeld, evenals Mega Man 1 en Zelda 1 en 2.
Hobby's: Met de NES spelen, tv-kijken, zwemmen en brieven aan Nintendo schrijven.
Ambities: Voor Nintendo werken.

12
Andrea
Barberis

Favoriete spellen: Soccer, Turtles
Hoogste scores: Heeft Super Mario in een week uitgespeeld, Duck Tales™ in twee dagen.
Hobby's: Met de NES spelen, voetballen.
Ambities: Een beroemde voetballer worden!

8
Andreas
Stummer

Hoogste scores: Heeft Zelda 1 en Double Dragon 2 uitgespeeld.
Hobby's: Met de NES spelen, zwemmen.
Ambities: Voor Nintendo werken.

Als jij je naam en je foto in het leukste blad ter wereld geplaatst wilt zien, pak dan pen en papier en begin te schrijven! We hebben niet alleen je naam en je leeftijd nodig, maar ook Informatie over je drie favoriete spellen, je twee beste prestaties, je hobby's en je ambities in het leven. Doe het geinig, doe het leuk, maar doe het ook zo snel mogelijk - hoe eerder we over je profiel beschikken, hoe meer kans je hebt dat dat wordt geplaatst (maar het moet wel goed zijn!)

Mega Man 3



De ultieme superheld komt terug!

Is het waar? Is het ècht mogelijk dat Dr. Wily zich aan de kant van de goeden heeft geschaard? Het ziet er inderdaad naar uit. Dr. Wily gaat nu samen met Dr. Light en Mega Man een robot bouwen die de vrede bewaart. De stukjes voor dit mechanische wezen zijn over acht vijandige mijnwerelden verspreid. Die moet Mega Man allemaal afreizen om ervoor te zorgen, dat ze veilig zijn voor de beide geleerden om er rond te zoeken. Merkwaardig genoeg heeft elke wereld een robotleider die opvallend veel lijkt op de robots die ooit door de hervormde Dr. Wily zijn gecreëerd. Maar toch... nu hij aan de goede kant staat, kan hij ook niet veel kwaad meer doen, is het wel?...

Eén Mega Man en zijn hond

Mega Man, de moedige robot uit de twee vorige avonturen, is op een aantal punten verbeterd. Hij kan nog steeds de vermogens van verslagen vijanden overnemen, evenals rennen en springen. Maar hij kan nu ook glijden, waardoor hij zich door nauwe openingen kan heenpersen en zich snel langs gevaarlijk vallen kan werken.

Rush - de hond waar Lassie niet tegenop kan! Rush is de wonderhond van Mega Man en heeft als zodanig bepaalde vermogens.





De Rush-Veer - Rush begint met dit vermogen, dat Mega Man in staat stelt via zijn rug tot hoog in de hemel te springen, alsof hij door een sterke veer is gelanceerd.

De Marine-Rush - Later in het avontuur krijgt hij dit vermogen, waardoor dit fantastische team door onderwaterwerelden wordt voortgestuwd.

De Rush-Jet - Ook deze komt pas later in het level voor. Hierdoor wordt Mega Man de hemel ingevoerd, over diepe kloven en gevaarlijke vallen.

Voorwerpen en bonussen

Als Mega Man in dit avontuur wil zegevieren, zal hij alle hulp nodig hebben waar hij maar de hand op kan leggen. De gezondheid van onze superheld wordt hersteld door gele energiecapsules, krachtcapsules verhogen de energiemeter van het wapen dat op een gegeven ogenblik wordt gebruikt, 1-ups leveren extra levens op en met energietanks kan Mega Man zijn energie op elk gewenst moment weer herstellen. Er verschijnen ook rode tanks, waarvan enkele gele capsules en andere 1-ups bevatten!



Zorg ervoor overal goed rond te zoeken om bonusvoorwerpen te bereiken.

De acht landen van de robotleiders

Ondanks zijn nieuwe vermogens en die van zijn gezelschap, zal Mega Man er nog een hele kluif aan hebben om de verschillende ontmoetingen en gevechten te overleven!

Hard Man

Ondanks zijn naam is Hard Man niet de taaiste tegenstander en zijn land is evenmin het moeilijkst om door te komen. Gebruik deze kaart om namens de machten van het goede de eerste klap uit te delen!



Gebruik Rush en zijn sensationele veer om je naar dit platform te laten stuiteren.

Pas op voor de bijters.

Versla Break Man door onder zijn sprongen door te glijden en hem vervolgens in de rug te schieten!

Het terrein vol keien en de rotsige structuur van dit level kunnen voor iemand als Mega Man geen problemen opleveren!

De bijen vormen een goede bron van voorwerpen. Als je er maar genoeg neerschiet, kun je zelfs een 1-up vinden!

Om deze snel dichtslaande vallen te ontwijken, kun je er het beste snel overheen glijden.



Hard Man.

Schiet de mijnwerkers tegen het hoofd.

Grijp de energietank.

De strijd tegen Hard Man

Hard Man schiet met twee vuisten tegelijk, die dan van de muur afketsen. Schiet hem snel neer en maak je dan meteen klaar om snel weer weg te rennen als hij de lucht inspringt. Zorg er ook voor dat je niet onder hem staat als hij landt!

Andere levels...



Spark Man

In dit nogal geladen level komen heel wat elektrische vallen voor, evenals opstijgende platforms die Mega Man tegen scherpe punten aan dreigen te drukken als hij niet snel genoeg is!



Snake Man

Een nogal glibberige figuur, met een kronkelend en ronddraaiend landschap. Hij is ook de gastheer van een aantal monsters met insekte-ogen. Kijk goed uit voor de enorme slangen die plotseling tot leven komen!



Needle Man

Overal in dit level komt Mega Man zeer gevaarlijke scherpe punten tegen die proberen hem te vernietigen, evenals tal van figuren met veiligheidshelmen.



Top Man

De weg naar Top Man wordt geblokkeerd door vele vijanden, waaronder een behoorlijk uit de kluiten gewassen en speelse kat en een boef met een topspin. Bovendien is het uiterst moeilijk door het zeer ingewikkelde terrein heen te komen.



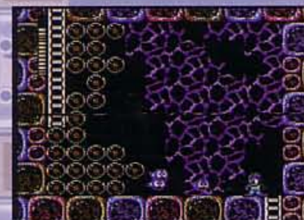
Shadow Man

Voordat Mega Man het finale gevecht kan aangaan moet hij zich, tegen de achtergrond van een zwak verlichte grot, langs een aantal ruimtewezens en vallen heenvechten. Pas op als de lichten uitgaan!



Magnet Man

Opnieuw wordt Mega Man een ondergrondse grot ingetrokken, waar hij het tegen allerlei magnetische vijanden moet opnemen. In dit level komen de wel zeer populaire verdwijnende blokken voor.



Gemini Man

In dit Gemini Man level maken gladde platformen plaats voor een uitbarsting van kleur en een aantal wel bijzonder listige vallen. Om voorbij deze laatsten te komen, zal Rush van onschatbare waarde blijken te zijn.

Voorbij de Vredebewaarder

Als het Mega Man lukt heelhuids door alle acht de mijnwerelden heen te komen, staan oude vrienden hem op te wachten. Nu realiseert onze superheld zich pas goed, dat niet alles zo is als het zou moeten zijn, maar wat is er dàn aan de hand? Vergeet nooit het oude gezegde - een vos verliest wel zijn haren...



Het wachten is voorbij. De technologie van morgen is nu leverbaar. Sinds het Super Nintendo Entertainment System® een aantal maanden geleden in onder meer de Verenigde Staten en Japan werd geïntroduceerd, heeft het een werkelijk vliegende start gehad. Het is gebaseerd op super 16-bits-technologie, die ongelooflijk mooie beelden en werkelijk adembenemende geluiden mogelijk maakt en waarmee de videospellen een geheel nieuwe dimensie krijgen. Ga er nog maar eens goed voor zitten en lees verder - nog nooit eerder heb je zoiets gezien...

Bij de Super NES krijg je: één Super NES Control deck, twee Super NES Spelcontrollers, één set snoeren en een lichtnetadapter en gratis één cassette met "Super Mario World".

Supertechnologie

De Super NES bevat een 16-bits processor in plaats van de 8-bits processor die je in de gewone NES aantreft. Simpelweg houdt dat in, dat alles sneller gaat omdat de gegevens met supersnelheid worden verwerkt, waardoor er op het scherm meer mogelijk is. De beeld- en geluidschips zijn geavanceerder dan alles wat er op het gebied van videospellen is verschenen. En de Super NES kan bovendien een aantal dingen waarmee verbazingwekkende effecten mogelijk worden.





Superspel

Dankzij toepassing van de nieuwste technologie is het mogelijk in de Super NES zeer geavanceerde spellen te spelen die nog stimulerender en opwindender zijn dan welke andere spellen dan ook! Om te beginnen, vind je op de Super NES controllers, naast de startknop, de selectknop en de gebruikelijke vierpuntsdruktoets, maar liefst zes vuurknoppen. Vier hiervan zitten bovenop de controller, de andere twee aan de achterkant. Ze zijn stuk voor stuk prima toegankelijk en liggen perfect in de hand. Met zoveel extra knoppen wordt het spel veel intenser en wordt ook de interactie met de figuren op het scherm aanzienlijk verbeterd.

En natuurlijk wordt het spel nog des te aantrekkelijker door de werkelijk superieure beelden en de grotere figuren. En daarbij wordt het ook sneller (want dit apparaat kan 128 bewegende figuren tegelijk op het scherm besturen). Het grote geheugen, tenslotte, maakt tevens grotere en meer gevarieerde spellen mogelijk, wat de beschikbare Super NES-spellen wel zeer bijzonder maakt.

Superbeelden



"Kleuren" - Om alles nog echter en levendiger te maken, kan de Super NES 256 kleuren tegelijk op het scherm brengen uit een palet van 32.768 kleuren. Hierdoor zijn meer details en meer levensechte figuren te creëren, zoals die voorkomen in spellen als "Super Soccer" en het binnenkort verschijnende "Castlevania IV".

"Resolutie" - dat wil zeggen het aantal beeldpunten op het scherm, waarbij meer punten een scherper beeld opleveren. De Super NES kan het indrukwekkende aantal van 512 x 448 punten afbeelden, wat aanzienlijk beter is dan bij de meeste andere video- en computersystemen.

"Scaling" - Hierdoor kan de Super NES elk schermbeeld vergroten en verkleinen, en het in verhouding weergeven voor een maximaal effect. Dit werkt wel heel goed in "Super Mario World" als er een bewaker wordt verslagen, want die komt dan op het schermoppervlak af draaien voordat hij tot een hoopje stof wordt gereduceerd.





"Rotatie" - Door dit speciale effect kan de Super NES elk beeld 360° draaien. Dit effect wordt gebruikt in "F-Zero" als er een wagen verongelukt - die draait dan 180° om z'n as om het verongelukte voertuig in vlammen te kunnen tonen! Je zult begrijpen, dat dit effect veel bijdraagt aan de realistische sfeer van Super NES-spellen!



"Multi-level scrolling" - Door deze unieke eigenschap kan de achtergrond met verschillende snelheden verschuiven, waardoor het gevoel van afstand veel echter wordt.

Supergeluid

Het geluid is minstens zo indrukwekkend als de beelden, dankzij de achtkanaals digitale stereo. Hierdoor kan de Super NES acht verschillende instrumenten of geluiden tegelijk laten weerklinken, en wel even helder en realistisch als bij een CD-speler. Als je in "Super Mario World" duistere grotten binnentreedt, gaat het geluid ook inderdaad hol klinken, wat de sfeer aanzienlijk verhoogt. En in "Super Soccer" kom je indrukwekkende geluidseffecten tegen en zelfs enkele gesproken teksten, evenals het gekreun van spelers die van de bal worden geduwd!

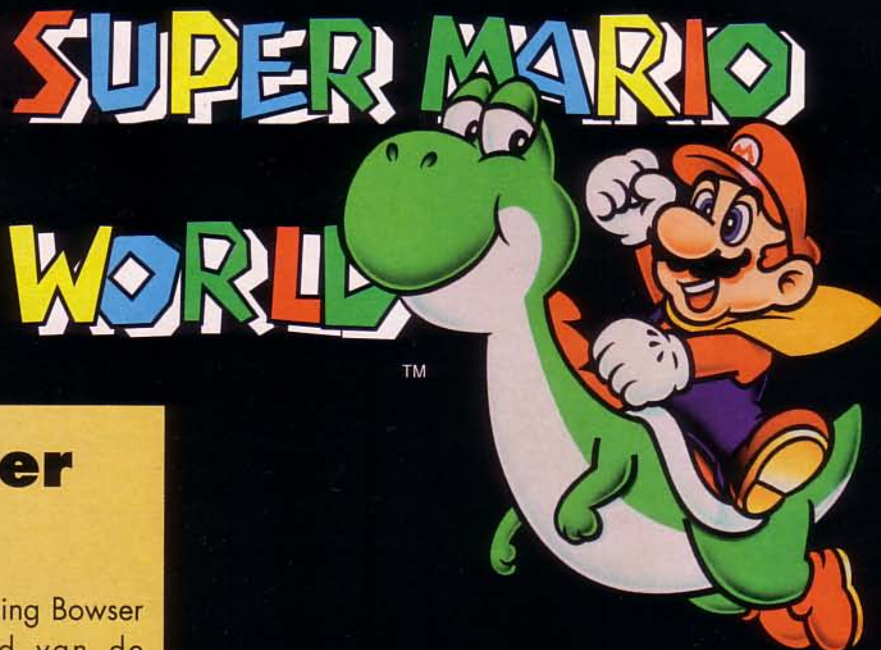


Super NES

Zonder twijfel is de Super NES de meest opwindende ontwikkeling op het gebied van videospellen in vele, vele jaren. Hij is ongelooflijk krachtig, hoewel het vooral de spellen zijn die het geheel zo aantrekkelijke maken. "Super Mario World" wordt er gratis bijgeleverd en er worden momenteel nog veel meer spellen voor ontwikkeld. Reken er maar op dat je in elke editie van Club Nintendo op de hoogte zal worden gehouden van nieuwe en toekomstige uitgaven!



Zonder een Mario-spel is een Nintendo video-spelsysteem niet echt een Nintendo video-spelsysteem. En op dat punt vormt de Super NES geen uitzondering! Gelukkig is nu het werkelijk fascinerende spel "Super Mario World" beschikbaar om de balans weer in evenwicht te brengen, zo niet te laten doorslaan.



Bowser is weer terug

Hoewel de technologie verandert, blijft koning Bowser zichzelf. Dit keer heeft hij het land van de dinosaurussen overgenomen en de prinses opnieuw ontvoerd. Sommige mensen leren het maar nooit!



Welkom, Super Mario!



Hé, vergeet Luigi niet!

Mario is en blijft de inventieve held van vele avonturen! Hij kan in een Vuur-Mario of een Super Mario veranderen door de betreffende power-up te pakken en hij kan nu zelfs in een Cape Mario veranderen, waardoor je kunt vliegen!

Yoshi - De nieuwste ster die zich bij Mario voegt! Mario kan op Yoshi rondrijden en die kan vijanden opslokken en zo de weg vrijmaken voor onze onvervaarde held!

Dinosaurusland in

Ze zeggen, dat Dinosaurusland groot is. Nou, dat is beslist niet overdreven, want je hebt nog nooit zoiets gezien! Talloze vijanden, zoals Goomba's, Super Koopa's, de Big Boo en aanvallende Chucks hebben allemaal opdracht gekregen Mario tegen te houden en niets na te laten om dat te bereiken! Deze jongens zijn heel wat intelligenter dan eerdere Mario-meppers, dus moet hij nog veel slimmer en taaier zijn dan normaal om dit alles te overleven!

In totaal zijn er zeven gebieden, die allemaal bewaakt worden door één van Bowsers kinderen, en bovendien zijn er tal van levels. Mario beheerst een aantal speciale bewegingen om zichzelf uit benarde situaties te redden, zoals glijden, ronddraaien en springen!

De actie begint op het eiland van Yoshi waar al heel wat verraderlijke vallen zijn geplaatst. Om in dit gebied vol monsters de overhand te krijgen, moet je de groene dinosaurus zien te vinden!

"Super Mario World" is een fantastisch spel en het bewijst eens te meer, waar de Super NES allemaal toe in staat is! Behalve de normale levels en bijzonderheden, bevat het letterlijk honderden bonussen, geheime kamers en verborgen gebieden, speciale technieken en nieuwe trucs die je zelf moet ontdekken. Het spel als geheel is immens, maar het fijnste is, dat het gratis wordt meegeleverd met de Super NES! Wat wil je nou nog meer?!



Is het een vogel?... of een vliegtuig?... Nee, het is Cape Mario!



Tijdens dit avontuur blijkt Yoshi een fantastische hulp te zijn!

Toekomstige attracties

Dankzij het Super Nintendo Entertainment System® is het nu mogelijk grotere, betere en spannender spellen uit te brengen. Bij Nintendo doen ze er alles aan de mogelijkheden die dit systeem biedt volledig uit te buiten en als je dan naar het schema van nieuwe uitgaven kijkt, gaat dat lukken ook!

Spellen, spellen en nog eens spellen...

"Super Mario World" mag dan zo op het oog het meest opwindende spel lijken, het is alleen nog maar het topje van de ijsberg. Momenteel worden er spellen ontwikkeld om aan de wensen en smaken van alle spelers te voldoen, van strategie- tot sportspellen en van actiespellen tot avonturenspellen.

Adventures

Castlevania IV
Addams Family
The Legend of Zelda - A Link To The Past.



Ze zijn Spooky en Cooky en komen nu je Super NES binnen!

Niet alleen zijn deze avonturenspellen van topkwaliteit, ze bevatten ook indrukwekkende beelden en geluiden!

Action

F-Zero
Final Fight
Super R-Type
UN Squadron
Ultra Man
Paperboy 2



Super R-Type biedt flitsende beelden en spelsituaties!

Een zeer gevarieerde en uitgebreide categorie met een aantal van de beste spelcassettes die ooit gecreëerd zijn!

Sport

Super Tennis
Super Soccer
WWF



Geen ander spel biedt zulke schitterende animaties als WWF!

Bij deze sportspellen ligt de nadruk op realisme, of het nu om de manoeuvres, kampioenschapkeuzen, spelsituaties of beelden gaat. Alle drie deze spellen zijn zonder meer de beste in hun soort!

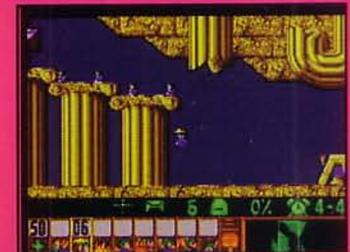


Super Soccer is de meest authentieke voetbalsimulatie tot nu toe!

Strategie

Lemmings
Sim City

Dankzij de pure kracht van de Super NES bieden strategiespellen nu nog veel meer waar het spelsituaties en duurzaamheid betreft, en de eerste twee titels zijn op deze punten zonder meer opmerkelijk. Ze zijn ook heel anders dan de andere videospellen die je eerder bent tegengekomen!



Maak je gereed voor Lemmings!



Bouw je eigen wereldstad met Sim City!

De Super Nintendo Scope

Het eerste accessoire voor de Super NES is de Super Nintendo Scope™ - een light gun als geen ander! Het rust op je schouder en is uiterst nauwkeurig te richten. Bovendien bevat het zes schitterende spellen. Het is zodanig ontworpen, dat zowel links- als rechtshandige spelers ermee om kunnen gaan. De richtmiddelen en de plaats van de verschillende vuurknoppen maken het schieten ermee bijzonder plezierig. Kijk in de volgende nummers uit naar een volledige bespreking hierover, evenals over alle overige spellen!



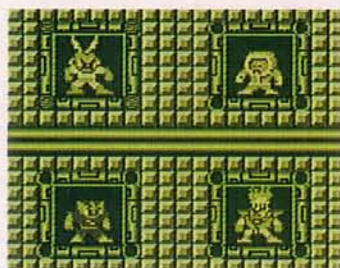


Verhitte actie in de palm van je hand!

Als Mega Man zich niet bezighoudt met de problemen van de wereld in het nieuwste NES-avontuur "Mega Man III", bestrijdt hij zijn oude vijand, Dr. Wily in de Game Boy™! Met z'n acht supersterke vijanden en z'n nieuwe, zeer uitdagende levels, is dit avontuur in zakformaat zeker zo goed als de NES-versies!

Mega Man in zwart/wit

Ondanks de grote verschillen in het beeldformaat, kan Mega Man er hard tegenaan gaan, gesteund door een eindeloze munitievoorraad voor zijn Plasmakanon. Zijn handigste eigenschap is ongetwijfeld het vermogen die vaardigheden van zijn verslagen vijanden over te nemen en die te gebruiken in zijn verdere strijd tegen het kwaad!



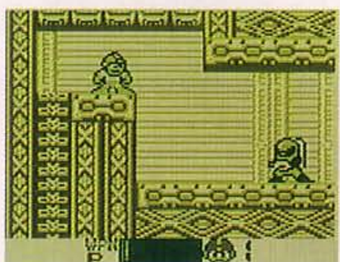
De robots van de duivelse Doctor

Dr. Wily heeft in totaal acht robots losgelaten, elk met zijn eigen bijzondere vermogens. Later in het spel neem je het op tegen Quick Man, Heat Man, Bubble Man en Flashman - vooropgesteld dat het je lukt langs de eerste vier heen te komen!


Cut Man

Cut Man

In het Cut Man-level kom je niet alleen een aantal electronische monsters tegen, maar ook enkele gemene vallen. Er bevinden zich hier talloze transportbanden van waar af je in een bodemloze put dreigt te vallen, evenals ballen met scherpe punten die geheel onverwacht op je af komen rollen. Cut Man zelf is minstens zo gemeen, laaghartig en smerig als zijn level en kan beslist tegen een stootje!


Elec Man

Elec Man

Elec Man zelf mag dan bepaald niet onoverwinnelijk zijn, het level dat aan de confrontatie met deze robot voorafgaat is beslist één van de meest uitdagende. Je wordt als een vodje papier rondgeblazen door electrische ventilatoren, er verschijnen plotseling blokken, electrische krachtvelden maken het je onmogelijk bepaalde gebieden te bereiken en, om het allemaal nog een beetje erger te maken, je moet de open lucht doorkruisen in een nogal aftands ogende hoverwolk! En er zijn hier ook genoeg vijanden om je problemen nog wat te verergeren, maar uiteindelijk kun je dan Elec Man wel vrij gemakkelijk verslaan met je normale wapen.


Ice Man

Ice Man

Zelfs in het bevroren leger van de Ice Man blijft de actie verhit - zelfs superhelden hebben hier last van gladde platforms en vallende stalactieten die, hoewel die soms best van pas kunnen komen, nogal dodelijk kunnen zijn. Bovendien is de Ice Man een koele kikker en één van de beste aanvallers van alle robots.


Fire Man

Fire Man

In dit level krijg je met een reeks vurige hindernissen te maken, vooral met lavaputten, vuurpalen en vlammende monsters. Het is maar goed dat Mega Man gebouwd is om in elke omgeving te overleven! Eén van de lastigste tegenstanders is, behalve Fire Man, de Torchman. Uit zijn vlammende haren komen vuurballen, waardoor je hoop op succes wel eens in vlammen kan opgaan!

De wereld redden

Maar er staan je in deze fantastische spelcassette nog meer spannende zaken te wachten, zoals nog vier robots die moeten worden overwonnen en natuurlijk de uiteindelijke confrontatie met Dr. Wily! Deze keer wordt onze superheld wel erg op de proef gesteld bij zijn pogingen Dr. Wily te verslaan!





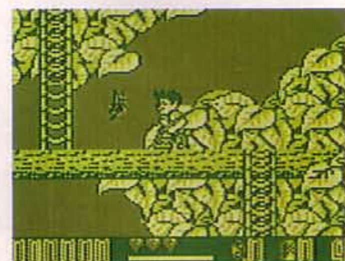
Het magische avontuur van Peter Pan en Tinkerbell is nu ook beschikbaar voor de Game Boy™. En het is even leuk en verfijnd als z'n NES-tegenhanger!

Peter Pan, jij dus, moet door de verraderlijke levels van Neverland heen reizen op zoek naar Kapitein Haak die je kinderen heeft ontvoerd. Je moet het hele Piratenwoud, de ijswoestenij van de Sneeuwtoppen en de diepe wateren van de Zeewereld doorzoeken om nuttige voorwerpen te vinden en je mes gebruiken om Haaks vele aanhangers uit te schakelen.

"Hook" is veel meer dan zomaar een platform-spel - de levels zijn gevarieerd en interessant en het spel zit vol uiterst geraffineerde puzzels en vallen, zoals je van een figuur als die afschuwelijke Kapitein Haak mag verwachten! Elke sectie van het zeer uitgebreide level moet worden onderzocht, want veel van de voorwerpen die bepalend zijn voor je succes zijn goed verstopt!

Door z'n vele levels en de moeilijkheid van de opdracht, is "Hook" een spel waar iedereen plezier aan beleeft!









Samus Aran, de vrouwelijke ster van het NES-spel "Metroid", voegt in deze spectaculaire opvolger voor de Game Boy™ een nieuwe dimensie aan ruimtespellen toe.

Jij moet Samus door de planeet SR888 leiden, een ingewikkelde doolhof-achtige wereld met honderden buitenaardse wezens en monsters. Tijdens deze speurtocht moet je de laatste Metroids opsporen en vernietigen, maar daarvoor moet je eerst verschillende voorwerpen zien te vinden die je verder helpen.

Evenals in het oorspronkelijke "Metroid"-spel, is de planeet zeer groot, zodat hij in kaart moet worden gebracht, anders verdwaal je! In eerste instantie moet je je met raketten en laserstralen door de troosteloze ondergrondse grotten heenknokken, je energie zien te sparen, de buitenaardse wezens uitschakelen en voortdurend blijven zoeken naar oude ruïnes waar je mogelijk extra uitrustingsstukken kunt vinden. Ook moet je de Metroids zien op te sporen voordat je het in je eentje tegen ze opneemt. En reken maar, dat je strijdvaardigheid daarbij behoorlijk op de proef wordt gesteld!

In "Metroid II" vind je de sfeer en de spanning van het klassieke origineel volledig terug. Sterker nog, het bevat een aantal nieuwe elementen die het nog boeiender maken. De beelden zijn werkelijk indrukwekkend - zij verschuiven vloeiend en bevatten grote figuren, waardoor het spel des te aantrekkelijker wordt. Adventure-liefhebbers kunnen zich hierin helemaal uitleven!









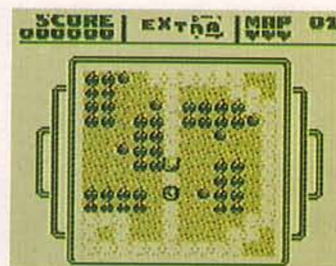
Doen als Do...

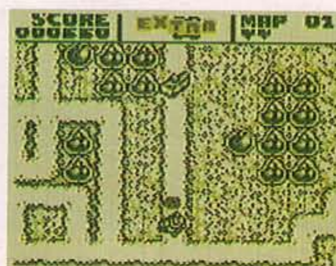
Mr Do, Oceans variant op de tijdloze speelhal-klassieker, biedt nog meer speelhal-plezier!

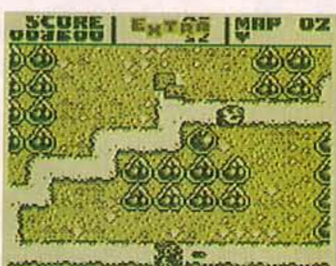
Als de clowneske Mr. Do moet je door elk level heentrekken en je door de aarde wroeten om de kersen te bereiken en te verzamelen. Zodra je die allemaal hebt, ga je door naar het volgende level. Simpel, nietwaar?

Nee, helaas niet! Er lopen daar tal van gemene figuren rond die de glimlach van het gezicht van onze vriend willen vegen. Om zichzelf te beschermen, heeft Mr. Do een magische bal. Maar als hij die eenmaal heeft gebruikt, moet hij eerst een tijdje wachten voordat deze bal weer verschijnt. Hij kan ook appels op zijn tegenstanders laten vallen. Maar pas daarbij wel op, want als er een op Mr. Do valt, raakt hij een waardevol leven kwijt.

De levels zijn niet alleen gevarieerd, maar ook interessant. De actie is bovendien voortdurend snel en woest. En de kwalitatief schitterende beelden en het fantastische geluid maken dit spel eveneens tot een ware traktatie.





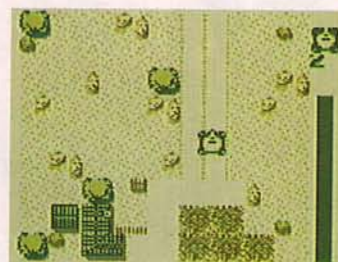


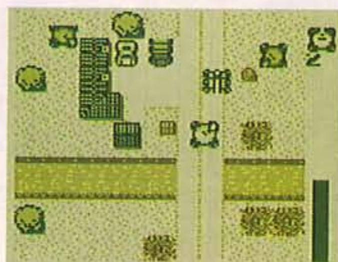


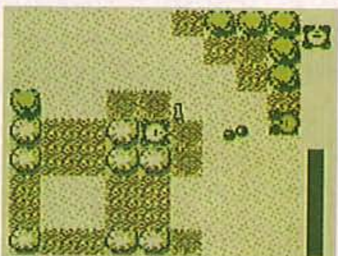
Geniet van de verwoestende kracht van een tank en rol naar voren in een veldslag tussen de grote kanonnen! Weliswaar is "Trax" vooral een actiespel, maar je moet alles ook goed van tevoren plannen om je tegenstanders voor te blijven!

In het normale spel moet je je gepantserde voertuig door een stroom van vijandelijke aanvallen heenloodsen. Daarbij moet je allerlei bonuswapens verzamelen, zoals driewegbommen, doordringende kogels en het vermogen vooruit/achteruit te vuren. Je missie begint in een dorpje waar veel burgers wonen. Kijk hier dus extra goed uit waar je heen schiet. De strijd voert je door dit dorpje, naar landerijen en over rivieren. Voortdurend proberen daarbij vijandelijke tanks en aanvalshelikopters je te verhinderen, dat je de Saboten-woestijn bereikt, Hier wachten je nog meer verrassingen, evenals in de volgende twee levels.

Met behulp van de Four Player Adapter™ kan "Trax" ook met maximaal vier spelers tegelijk worden gespeeld (deze adapter wordt apart verkocht). Bij dit spel moet je de tanks van de anderen vernietigen. Je wint dus, als jouw tank als laatste op de kaart staat. Het spel heeft 12 verschillende schermen en maakt het je mogelijk zowel tegen de computer als tegen een menselijke tegenstander te spelen. Daardoor is het minstens zo leuk als de oorspronkelijke versie!











Dit nieuwe Game Boy™-spel komt sterk overeen met het NES-avontuur "Adventure Island II". Het gaat eveneens over de leuke bokkesprongen van Master Higgins.

In een poging prinses Tina te bereiken, die door een boze medicijnman gevangen wordt gehouden, moet je door acht eilanden vol actie heenreizen en je daarbij tal van dinosaurussen en andere wezens van het lijf zien te houden. Tijdens deze speurtocht beleef je veel plezier aan de verschillende bonussen en voorwerpen die je onderweg aantreft, zoals krachtige dinosaurussen die je een lift geven, stenen bijlen, onoverwinnelijke vrienden en een skateboard. Maar omdat je het tegen zoveel tegenstanders moet opnemen, moet je inderdaad alles proberen mee te nemen wat je te pakken kunt krijgen!

Zelfs op het eerste eiland, Fern Island (Varen-Eiland), is het terrein al behoorlijk verraderlijk en zijn de wezens niet erg toegeeflijk. Je kunt het beste door de eerste eilanden heenkomen op de rug van een met z'n staart zwiepende Camptosaurus, die alles om zich heen wegmept. Maar pas op voor de slangen, want die kunnen je neerschieten voor jij ze kunt bereiken!

"Adventure Island" is beslist één van de beste Game Boy™-spellen. Als je van "Super Mario Land" of "Duck Tales™" hebt genoten, dan beleef je hier vast ook veel plezier aan!









De held van het klassieke NES-spel is nu ook in miniatuur verkrijgbaar. Dit spel biedt werkelijk alle spanning en sensatie van z'n oudere voorganger!

Als Pit moet jij de Drie Heilige Schatten proberen te verzamelen om Engelenland tegen de vijandige plannen van de verschrikkelijke demon Orcos te beschermen. Maar die schatten zijn heel diep in drie verschillende werelden verborgen en elk daarvan wordt beschermd door een aantal vallen, monsters en uiteindelijk ook door een bewaker. 't Is maar goed dat Pit zo goed met pijl en boog kan omgaan...

De actie begint in de horizontaal verschuivende Onderwereld-Toren, waar het wemelt van kwaadaardige monsters en magische voorwerpen. Hier bevinden zich ook bepaalde kamers waar bonusvoorwerpen te vinden zijn, zoals winkels, een hospitaal, schatkamers en de heilige trainingsruimten. Als Pit in deze ruimten een speciale trainingsactiviteit afwerkt, kan hij een nieuw wapen uitkiezen.

Hierna moet Pit nog drie levels nemen, barstensvol hindernissen en bonussen. Hierdoor, en dankzij het feit dat het met behulp van een batterij kan worden gesaved, is "Kid Icarus" een zeer gevarieerd spel dat iedere liefhebber zou moeten bezitten!









Het delen van de kaarten, het geklik van de fiches en het draaien van het wiel... Met "Caesar's Palace breng je de opwinding van het gokcentrum Las Vegas in je Game Boy™. Ga als je het casino bent ingegaan naar de kassier. Die wisselt de duizenden dollars waarover je beschikt graag voor fiches om. En dan kun je naar de speeltafels...

In "Caesar's Palace" kom je tal van spellen tegen waarbij je je geld kunt inzetten om een gokje te wagen...

ROULETTE - Plaats je weddenschap en houd je vingers gekruist als het wiel gaat draaien en de bal vervolgens langzaam weer tot rust komt.

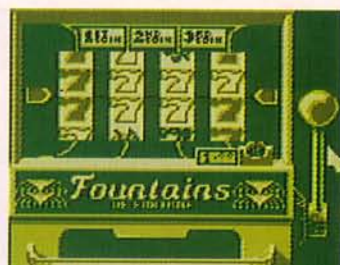
HET RAD VAN AVONTUUR - Een simpel spel waarmee heel veel te verdienen is. Gewoon op één van de zes beenderen wedden en als het wiel bij die van jouw keuze stopt, ben je winnaar.

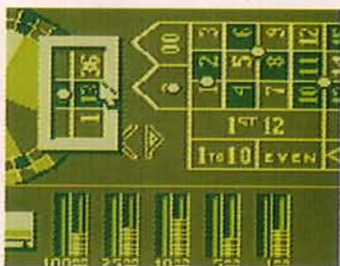
BLACKJACK - Hierbij moet je je gezonde verstand gebruiken om de dealer te verslaan. Het is het meest populaire kaartspel van het casino!

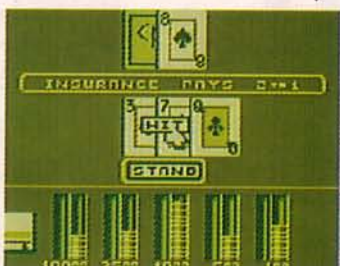
VIDEOPOKER - Waarschijnlijk het beruchtste kaartspel ter wereld. Test je geluk tegen deze gecomputeriseerde kaartgrootmeester!

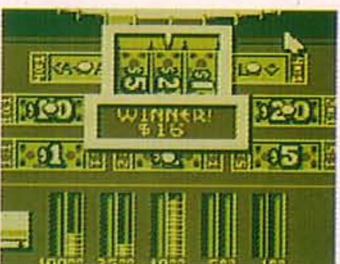
FRUITAUTOMATEN - Inderdaad, die goeie ouwe éénarmige bandieten. Steek je geld in de gleuf en trek aan die hendel om misschien wel een fortuin te verdienen.

"Caesar's Palace" is zonder meer ontzettend leuk, terwijl je aan het einde van de dag toch je zakgeld nog hebt! Maar pas wel op - zo gewonnen... zo geronnen!











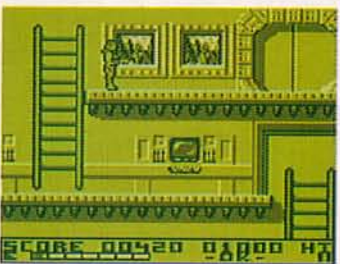
In dit explosieve spel, waar iedereen plezier aan kan beleven, komt de pure kracht van de Terminator in contact met de ontzagwekkende kracht van de Game Boy™.

Deze draagbare "Terminator 2" wijkt op verschillende punten nogal af van z'n NES-tegenhanger. In het eerste level speel je de rol van John Connor, die het schild rondom Skynet moet verlagen door de vijf energiegeneratoren in de juiste volgorde te vernietigen. Die volgorde kan worden ontdekt door een verborgen bandopname te pakken te krijgen. Maar de tegenpartij, die uit intelligente machines bestaat, heeft troepen op je afgestuurd om je tegen te houden. Om het te halen moet je heel snel met je trekker zijn!

Als dit achter de rug is, ga je Skynet binnen om een T800 Terminator te zoeken die je moet helpen in deze strijd van mens tegen machine. Van nu af aan wordt de actie alsmaar intensiever. Het is juist deze afwisselende en de non-stop opwinding die "Terminator 2" voor de Game Boy™ zo boeiend maken. Ga 'm zeker eens bekijken!





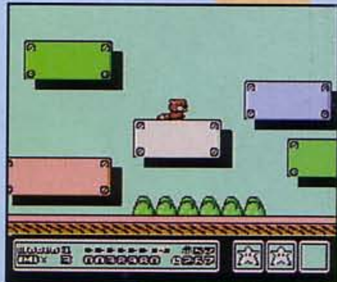


De warpfluiten

SUPER MARIO BROS. 3®



In "Super Mario Bros. 3" komen drie warpfluiten voor, waarmee je in één keer naar nieuwe plekken wordt gebracht. Het valt echter niet mee ze te vinden, maar, zoals gebruikelijk, heb je Club Nintendo bij de hand om je te helpen!



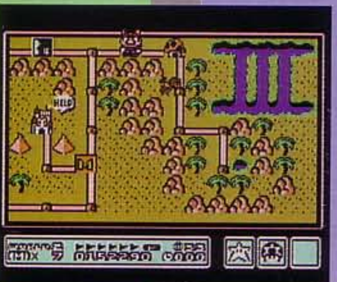
Laat je op het eerste platform zakken.



De eerste warpfluit!



De tweede fluit!



Breek dit blok.

Waar je de fluiten kunt vinden

Fluit 1 - Wereld 1- Level 3

Ga in level 3 van de eerste wereld naar het midden van het level waar je een wit platform tussen vier blokken aantreft. Spring op het witte platform en druk naar beneden - uiteindelijk val je dan door het blok heen en achter de achtergrond. Ren nu helemaal naar rechts, want dan verdwijn je achter het zwarte gedeelte, om daarna in een paddestoelenhuis weer tevoorschijn te komen. Als je vervolgens de kist opent, is de eerste fluit van jou!

Fluit 2 - Wereld 1- Het fort

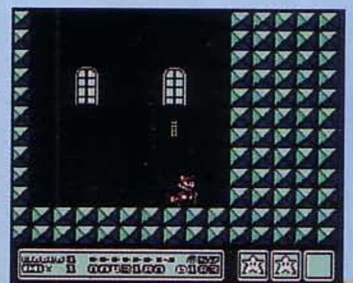
Om de tweede fluit te kunnen opeisen, moet je een vliegpak aantrekken. Aan het einde van het eerste stuk moet je aan de bovenkant van het scherm het dak op vliegen - gebruik de vloer naast de eerste deur als landingsbaan. Ga op het dak naar rechts en druk als je niet verder kunt naar boven. Je valt dan een kamer in waar je de tweede fluit aantreft.

Fluit 3 - Wereld 2 - Geheim gebied

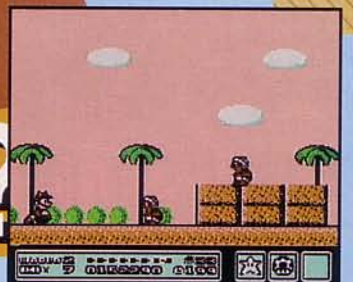
De derde fluit is goed verstopt, maar kan gemakkelijk worden gevonden als je je aan deze instructies houdt! Ga helemaal naar de rechterkant van de wereldkaart en breek de bovenste rotsen met de hamer. Ren langs de geheime route naar beneden, want dan kom je bij een stel Hammer Bros. die de laatste fluit hebben.

Wanneer moet je warpen

Als je in bepaalde werelden op de fluit blaast, wordt daarmee bepaald waar je heen wordt gewarped.
Wereld 1 - Warp naar werelden 2, 3 of 4
Werelden 2, 3, 4 - Warp naar werelden 5, 6 of 7
2 x Achter elkaar fluiten - Warp naar wereld 8
In het warpgebied - Warp naar wereld 8



Vlieg het dak op.



Versla de Hammer Bros. voor de laatste fluit.



THE NEWZEALAND STORY

Hallo, hier is Toki. Ik heb gehoord dat een aantal opgroeiende kiwi's wat problemen hebben. Nou, hier is wat hulp in de vorm van enkele exclusieve tips over warps die in het spel verborgen zitten. Hierdoor wordt het spel nog veel leuker en interessanter. Schiet gewoon met je pijlen of welk ander wapen je ook gebruikt naar het gebied dat op de hier afgebeelde schermbeelden is aangegeven... en daar ga je!

Level 1-2 - Er wacht je een 1-up!

De eerste warp vind je pal aan het begin van level 1-2. Hiermee maak je kans op een 1-up. Als je op de tweede richel boven gaat staan en naar links schiet, verschijnt de warp. Spring daarin vanaf de lagere richel. Nu kom je in een ruimte terecht waar je uit twee warps kunt kiezen. Neem de rechter, want die voert je naar de 1-up.

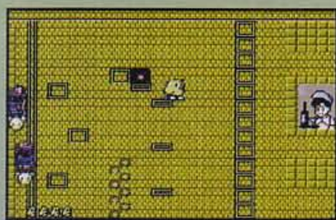


Ga de warp in



Neem de 1-up mee!

Level 1-3 - Sla een level of drie over!



Van het water in de warp



Keuzes, keuzes!

Deze warp ligt vrijwel aan het einde van dit level verborgen. Als je uit het water bent geklommen, spring dan omhoog naar het vierde platform, ren daar vervolgens omheen en schiet naar rechts. Ben je eenmaal de warp ingegaan, dan kom je in een grot terecht waar je wat extra punten kunt krijgen door wat appels te verzamelen. Maar nog veel belangrijker is, dat je desgewenst meteen doorkunt naar level 2-2. Als je aan de rechterkant van het scherm naar beneden valt, laat je figuur dan naar links gaan, want dan land je op een klein platform. Als je daar eenmaal opstaat, schiet dan naar links, want dan verschijnt er een warp. Die voert je naar een scherm waar je twee 1-ups kunt verzamelen en vervolgens kunt doorgaan naar level 2-2. Als je deze warp overslaat en de hele grot gaat onderzoeken, kom je nog een warp tegen die je naar 1-4 voert, met daarbij de kans een fantastische warp in 2-1 te vinden. Aan jou de keus!



Het is van het grootste belang een ballon te hebben

Level 2-1 - Een kans om te knoeien

't Is wat lastig deze te vinden, maar zeker de moeite waard. Zorg ervoor dat je tegen het einde van dit level een ballon hebt voordat je naar beneden springt om de uitgang te bereiken. Spring over het hoofd van de gevangen kiwi om te voorkomen dat hij wordt vrijgelaten. Je vindt dan een aantal blokken waar je tegenop kunt klimmen.



Klim achter de kiwi omhoog

Bovenaan vind je een klein kamertje. Ga in de rechterbenedenhoek staan en schiet naar links om de warp te vinden. Als je die bent ingegaan, kom je in een merkwaardige grot terecht. Blijf rechts aanhouden tot je een lift omhoog vindt. Neem die, ga als je boven bent naar rechts en ga bovenop de kolom staan. Schiet nu naar rechts en - ziedaar - een warp! Je komt dan in een scherm terecht waar je drie 1-ups vindt en een warp naar level 3-4!



Vind de warp



Level 3-4 wacht



Choplifter 2

Paswoorden:

Level 1-2 SKYHPPR
Level 1-3 LKYBYSS

Level 2-1 CHPLFTR
Level 2-2 BYMSFWR
Level 2-3 RGHTHND

Level 3-1 GDGMPLY
Level 3-2 TRYHRDR
Level 3-3 SPRYSKS

Level 4-1 CMPTRWZ
Level 4-2 CHPYBYS
Level 4-3 VRYHPPY

Jonathan Melendel Perez
Spanje

Ikari Warriors

Als het titelscherm verschijnt (nadat de soldaten met schieten zijn gestopt), voer dan de volgende code in om een level te kiezen: Omhoog, Omlaag, A, A, B, Links, Rechts, A, B, Omhoog, A, Omlaag, Rechts, Rechts, Links, B, Omhoog, Links, A, Rechts, B, Links, Rechts, A, Links, Omhoog, A, Omlaag, A, Rechts, Links, B. Wacht tot het vliegtuig is geland alvorens de A en de B knop te gebruiken om het gewenste level te kiezen.

Didier Dubicki,
Frankrijk

The Legend of Zelda

Als je op het kerkhof bent, sla dan tegen alle graven en houd een oogje op het spook dat je kunt verslaan. Als alle spoken uit hun graven zijn gekomen, moet je de oorspronkelijke vijand verslaan - hierdoor veranderen alle overige spoken in nuttige voorwerpen!

Fabrice Guillaume en Nicolas Guignard

Isolated Warrior

Hier zijn de eerste vier paswoorden:

Level 2 - 5963
Level 3 - 8920
Level 4 - 0705
Level 5 - 5826



Frederic Ost
Oostenrijk

We zijn werkelijk overspoeld met tips over de nieuwste Game Boy™ spellen, maar het lijkt wel of de NES is overgeslagen! Als jij nog wat tips hebt betreffende spellen voor één van deze twee systemen, dan kun je die met honderdduizenden anderen delen door ze te sturen naar:

Lezerstips , Club Nintendo, Postbus 564,
3430 AN Nieuwegein

Maar als je de spoken niet te pakken kunt krijgen, als de Turtles zijn uitgeschakeld of Mario door Bowser in elkaar wordt geslagen, bel dan de Nintendo Servicelijn: telefoon 03402-5 10 45. De Nintendo speladviseurs zijn op werkdagen bereikbaar van 12.00 - 19.00 uur en op zaterdag van 09.00 - 16.00 uur.

Faxanadu

Ga om het laatste monster te vinden de trap af als je in het laatste doolhof bent, loop naar links, ga zo twee of meer schermen verder en neem vervolgens de bovenste trap. Vernietig het monster en ga daarna naar links naar een kleine deur die je naar de uiteindelijke confrontatie leidt. Om de strijd tegen het kwaad te kunnen overleven, heb je een aantal rode drankjes nodig!



Danilo Allegrezza
Italië

TMHT II



Om 10 levens te verdienen en met een level naar eigen keus te kunnen starten, moet je in het titelscherm op de volgende knoppen drukken: B, A, B, A, Omhoog, Omlaag, B, A, Links, Rechts, B, A, Startknop.

Mischa de Korte
Holland

Hoogste Scores

NES

A Boy and his Blob

Laure Vercruysse	53 150
David Baes	15 263

Bubble Bobble

Matthew Allen	2 426 710
Alexander Pill	2 222 620
Sandro Franescangeli	2 026 100
Michael Schwingenscholg	1 065 000

Burai Fighter

Jacques Jacquot	514 480

Double Dragon II

Marco Ebbema	487 120
Thomas Willems	144 470

Duck Hunt

Elbert Van Ree	9 088 000
Craig Domney	776 500

Duck Tales™*

Erwin De Rooy	31 614 000
Paul Stansfield	25 777 000
Gianluca Desidero	19 000 000
Martin Bohatschek	18 431 000
Vincent Vandenbranden	11 718 000
Lorenzo Dutto	11 520 000
Marc De Bournonville	11 283 000
Tom Berkvens	10 896 000
Claudia Pastori	10 435 000
Mathieu Peeters	10 232 000
Franz Arbesser	9 848 000
Nick Berkvens	9 295 000
Barbara Musso	8 435 000
Ludovic Dochy	8 135 000
Andrea Betti	7 200 000
John Van Geffen	1 074 400
Anthony Reilly	602 900

Golf

David Gregory	-16

Pinball

Marieke Verkamm	1 099 100
Reinhold Van Hevel	423 040

Pinbot

Hannes Lechner	121 001 698
Inge Van Dijk	36 336 030

Solomon's Key

Olivier Flender	2 516 720

Super Mario Bros. 3

Freddy Chiron	9 999 990
Stefaan De Boeck	9 999 990
Manuel Dahmen	4 558 510
Julie Lambert	3 796 480
Hans De Graer	3 251 210
Gianluca Gaia	3 251 200
Francois Meunier	3 037 950
Bart Bronselaer	2 800 850
Manfred Auer	2 482 150
Ludovic Niot	2 230 890
Alexandre Devogelaere	2 015 000
Marcus Tribuser	1 774 060
Dave Maes	1 731 600
Nicola Toffoletto	1 616 210
Stephan Stiphout	1 520 190
Julien Jonckeau	1 410 260
Loic Pickaert	1 401 310
Andreas Tiwald	1 380 970
Enrico Tasinato	1 360 350
Axel Eppe	1 344 310
Steve Dijck	1 200 100
Sebastien Potvin	1 061 660
Christoph Nothegger	1 005 140
Simone Colani	999 850

TMHT

Xavier Bresson	9 999 990

Populairste spellen

Geen verrassingen in de top van de beide lijsten - Super Mario staat nog steeds bovenaan! Maar de "Rescue Rangers" gaan sterk in de aanval. Zij komen binnen op nummer 4 achter het originele "Super Mario Bros." spel, terwijl Bart geniet van zijn stijgende populariteit op de beide systemen. Het lijkt erg onwaarschijnlijk dat hij Mario zal verslaan. Hoewel, je weet maar nooit! En vergeet het niet – "Mega Man 3" komt eraan…

Wij willen ook graag jouw stem voor de NES en Game Boy™-lijsten. Zet daarom je top tien voor de NES en/of je top vijf voor de Game Boy™ op een stuk papier en stuur dat naar het gebruikelijke adres.

NES Top Tien

1. ◆ SUPER MARIO BROS. 3
2. ◆ SUPER MARIO BROS. 2
3. ◆ SUPER MARIO BROS.
4. ● RESCUE RANGERS
5. ▲ DOUBLE DRAGON 2
6. ▲ THE SIMPSONS
7. ● DUCK TALES™*
8. ▲ BATMAN
9. ▼ THE LEGEND OF ZELDA
10. ▼ THE ADVENTURES OF LINK

Game Boy Top Vijf

1. ◆ SUPER MARIO LAND
2. ▲ SIMPSONS - ESCAPE FROM CAMP DEADLY
3. ▼ DUCK TALES™*
4. ◆ DR. MARIO
5. ● TMHT - FALL OF THE FOOTCLAN

▲ UP ▼ DOWN
◆ NO CHANGE ● NEW ENTRY

GAME BOY

Batman

Remco Bon	461 210

Bubble Bobble

Gregory Verhulst	780480

Double Dragon

Frederic Janssens	170 000
Francois Kint	72 650

Dr. Mario

David Pinon Castano	184 600
Daniel Reding	33 600
Brecht Nuyttens	16 300

Duck Tales™*

Gregor Krasshig	10 079 000
Stefan Jager-Sunstenau	4 924 000

Golf

Renaud Salvy	-22
Marcelino Cardona Sent	-16

The Simpsons – Escape from Camp Deadly

Karli Spitzenberger	254 702
Alessia Pincini	143 850

Super Mario Land

Erwann Bigoin	999 999
Michael Knotz	999 999
Nicolas Madamet	999 999
Sebastien Riviere	999 999
Alexis Ruyant	999 999
Miel Stroucken	999 999
Armand Van Der Bos	999 999
Anne-Sophie Vasseur	999 999
Markus Winkelhofer	999 999
Stefan Pleiner	989 370
Martin Buchberger	818 230
Marco Demetz	798 270
Holger Knebel	732 437
Gill Cleeren	503 400
Phillippe Muller	494 230
Geoffrey Romero	480 600
David Eglinton	478 050
Caroline Robaye	433 570
Antoine Even	421 070
Charles Gosselin	409 500
Geert Stroobant	224 510

Tetris

Hans Donkers	348 295
Werner Suhs	336 158
Hartwig Ortbauer	313 307
Josiane Fabre	304 550
Christian Fend	300 996
Hubert Schmidthaler	270 873

Uiteraard is het je om roem en toejuichingen te doen, maar je moet je plaats op de pagina met Hoogste Scores wel écht verdienen! Eerlijk gezegd kunnen we je naam maar één keer in de lijst afdrukken. En om daarop de grootste kans te maken, kun je het beste al je hoogste scores inzenden! Wat we van je nodig hebben is een lijst met die scores, alsmede je naam, je leeftijd (wees maar niet verlegen), je adres en een foto van elke score. Vooral je leeftijd is voor ons van belang, want we baseren onze keus niet alleen op je score, maar ook op je prestatieniveau! En wat dacht je van wat ouder/kind-combinaties?We weten dat er talloze moeders en vaders tot laat in de avond spelen. Waarom zou u uw scores niet eens met die van de jongere generatie vergelijken (maar niet knoeien)?

Club Nintendo, Postbus 564, 3430 AN Nieuwegein, Nederland.

Beste Club Nintendo,
Jullie blad is niet alleen leuk maar ook handig.
Ik heb al veel TIPS EN TRUCS gebruikt uit jullie blad.
Maar dit is niet de reden waarom ik schrijf. Ik wou vragen of jullie ook een keer een top 10 van GAME BOY™ spelletjes in het Nintendo Club Blad willen zetten.
Edu van de Haar, Zeist, Holland

Beste Edu,
Op dit moment hebben wij een top 5 van Game Boy™ spelletjes in het Club Nintendo Magazine. Wie weet komt er in de toekomst nog wel een Top Tien voor Game Boy™ spelletjes.

Beste Mario,
The "New Zealand Story" lijkt me wel leuk, weten jullie wat hij kost?
Ik heb hem wel eens op de kast gespeeld toen was ie wel leuk. Is hij hetzelfde?
En over "Jackie Chan", kan hij veel vechtkunsten net als "Double Dragon II"?
De jongen van het 100.000ste lid, wanneer komt hij bij Telekids, welke datum of is hij al geweest?
Lowie Troost, Eindhoven, Holland

Beste Lowie,
Hier komen de antwoorden op jouw vragen!
Voor informatie over prijzen verwijzen wij graag naar de winkel waar de Nintendo-produkten worden verkocht.
The "New Zealand Story" op de NES is hetzelfde spel als op de speelkast.
In het spel Jackie Chan wordt veel gevochten maar niet zoveel als in het spel "Double Dragon II".
De aflevering van Telekids over het 100.000ste lid wordt waarschijnlijk deze zomer uitgezonden.

Beste, beste Mario,
Gefeliciteerd met je verjaardag, sorry dat ik zo laat was maar toch krijg je nog een brief van mij.
En heb je nog een leuke verjaardag gehad?
Wanneer is de prinses en toad jarig?
Ruben Coppoolse, Den Helder, Holland

Beste Ruben,
Wij willen je hartelijk bedanken voor je brief met felicitaties!
Helaas weet niemand hoe oud Mario en zijn vrienden zijn. Eigenlijk zijn wij ook wel heel erg nieuwsgierig.
Wij kunnen je wel vertellen dat de prinses op 18 december jarig is en Toad op 27 januari.

Beste Club Nintendo,
Ik weet dat er batarijtjes in geheugenspellen zitten. Maar kunnen deze batarijtjes vervangen worden? En waar kun je die batarijtjes kopen? Dat waren mijn vragen.
Jurrien Olsman, Naarden, Holland

Beste Jurrien,
In geheugenspellen als "The Legend of Zelda" en "The Adventure of Link "zit inderdaad een batterijtje. De levensduur van dit batterijtje is 5 jaar.
Onze technische dienst dient dit te vervangen en de kosten hiervoor zijn f. 22,50 per batterijtje inclusief montage en demontage.

Beste Clubleden,
Hallo, mijn broer is 13 jaar. Hij zit bijna elke dag op de Game Boy™ of op de Nintendo want dat vindt hij erg leuk, maar als ik een keer wil spelen, kan het niet. Weten jullie misschien wat ik daaraan kan doen? Ik hoop dat dit in het Nintendo boekje komt! MIJN BROER HEET PASCAL!
Sabina van der Bulk, Den Haag, Holland

Beste Sabina,
Wat is dit een moeilijke vraag zeg! Wij zullen proberen een goede oplossing te vinden.
Misschien kun je met je broer afspreken dat jullie om de beurt gaan spelen.
Bijvoorbeeld je broer 's morgens en jij 's middags?
Dan hebben jullie er allebei plezier van.

Redaktie Club Nintendo, Postbus 564, 3430 AN Nieuwegein, Nederland

Ga een nieuwe dimensie binnen...





















SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM